Tot. 231

9月5日Video Games Live中国首演，免费演出票下期开始派送！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



2009暑期特刊

特别奉献

暑期游戏补习班/上半年游戏之研究秘技大集合

上半年游戏业界风云录/暑期主机保养手册

TGS 2009梦想之旅

本期正式启动

购暑期特刊赢超值大奖

与小编共赴东京游戏展

攻略透解 勇者斗恶龙IX

我的暑假4/狂野西部 生死同盟

2009.8A

定价：RMB 15.00

ISSN 1008-0600

15>

9 771008 060006

本期赠品

Gamehall 斗剧09 铁拳6 BR 项目 中国预选决赛

暑期特刊特别企划 玛娜与Wii Motion Plus的亲密接触 | PES2010 制作人专访

国人自制爆笑格斗游戏 东东不死传说 完整版游戏附赠 | 上半年推荐游戏OST



PEGA
双核动力站
PG-PP3061
● 双核动力设计，内置两组大容量锂电池，体积小，
● 便于携带，更适合PSP3000/PSP2000/PSP/NDS/NDSI/NDSLITE/IPOD/IPHONE主机使用。
● 便携式后备电源装置，具备标准的USB输出接口，可兼容市场上和种MP3/MP4/数码相机/手机等数码产品！
● 动力强劲，可同时为多个数码产品同时充电， 让你彻底摆脱电池容量的束缚！独特的电量显示功能，随时掌握你的游戏时间！
DC
IPOD
PSP3000
NDS I
NDS LITE
双核动力 尽显威力
www.zhongtiandianzi.com
广东总代理:中天电子(广州)有限公司
太鼓
PG-Wi159
仿照真实太鼓造型设计，附有可折叠太鼓支架，通过连接Wii遥控器
与主机进行无线通信，真实的敲击手感带给你不一样的游戏感受！
地址：广东省广州市荔湾区西堤二马路新亚洲国际电子数码城18楼1809号
Address:Guang zhou New Asia international electronic & Digital City Building 18 NO.1809,Guang zhou City, china
Tel: 86-20-22080245 22080246 Fax:86-20-22080246-807



追求卓越品质　开创游戏外设新纪元





深圳市莱仕达电子科技有限公司

地址：深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园
网站：www.e-pxn.com.cn　　邮箱：lsd@e-pxn.com
电话：0755-27960680　　传真：0755-27939058
全国统一免费服务专线：400-600-3586

深圳总经销：深圳市莱仕达电子科技有限公司华强北经营部
地址：深圳市华强北赛格科技园四栋西9楼B座908室
电话：0755-83765042/13632790583　邮编：518102
联系人：李先生

上海总经销：上海国音电脑配件经营部
地址：上海浦东百脑汇3I-18.张杨路588号　邮编：200122
电话：021-58365359/15026627378
联系人：李先生

北京联络处：深圳市莱仕达电子科技有限公司海淀经营部
地址：北京市海淀区苏州街大河庄苑4号楼3单元1529室
联系电话：010-82827182/15910862025　邮编：100080
联系人：金先生

广州联络处：深圳市莱仕达电子科技有限公司天河经营部
地址：广州市天河区百脑汇电脑城A栋1401室
联系电话：020-28037172/15986681885　邮编：510000
联系人：郭先生

东莞总经销：东莞市新机地电玩商行
地址：东莞市东城区世博广场天源电脑城二楼A029
电话：0769-22118877/13509839977　邮编：523008
联系人：邹先生

CONTENTS

游戏机实用技术 TV GAME

暑期特刊 特别奉献



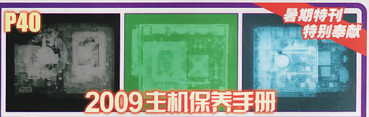
总第231期

8A

COVER STAFF
封面用图：《我的暑假4》
封面设计：一刀

©Sony Computer Entertainment Inc.









健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 67
黄金眼 71
排行榜 72
新作短波 90

游戏情报站要闻

《战场的女武神2》今冬降临PSP！ 79
国民级的冲击！《DQIX》创造新奇迹！ 79
劳拉孤岛求生记？《古墓丽影》彻底再造！ 80
PSP《刺客信条 血族》发售日、详情公布 81

前线狙击

真名法典Ⅱ 74
永恒的尽头 78
怪物猎人3 tri 81
噬神者 84
马克斯·佩恩3 86
尘土飞扬2 88





读编往来 146
问题小卖部 152
小编寄语 154
天下聚会 156
发售表 158
游风艺苑 160

实用技术 GUIDE & REVIEW







游戏进行时 119
游戏道馆 124
软硬兼施 126

攻略透解

勇者斗恶龙IX 94
狂野西部 生死同盟 108
我的暑假4 112

研究中心

苍翼默示录 120
使命召唤 战火世界 122

游戏文化 GAME & CULTURE





黄金眼REVIEW

生化尖兵 127

特稿 132
自由谈 138
多边共享区 141
多边小百科 144

收藏者：

收藏日期：

文 多边形 美编 木仙

Video Games Live China Tour 2009

电玩主题音乐会 中国巡演 2009年9月5日 引爆北京首体

全球超过30万玩家的感动 今天就将在你的眼前奏响

焦点 OUR FOCUS

什么是VGL?

作为一款游戏最重要的组成部分，从《PONG》开始的简单音效到《潜龙谍影》这样如电影般恢宏的精彩乐章，音乐与游戏已经越来越密不可分。时至今日，游戏音乐已经不仅仅作为游戏中的背景音乐存在，而是逐渐与游戏系统与游戏人物一起，成为构成游戏世界观的重要元素。Video Games Live（以下简称VGL）就是一场以游戏音乐为主题的电玩交响音乐会，以最大限度展现游戏音乐无穷魅力的综合舞台娱乐！

火爆全球!

VGL是目前世界上最受欢迎也是最成功的电玩音乐会之一。VGL的首场公演于2005年7月6日在美国洛杉矶的好莱坞碗（Hollywood Bowl）露天剧场举行，演出票在开售几天内一抢而空，演出当日超过11000名观众令整个剧场座无虚席，场面蔚为壮观。至2009年为止，VGL已经吸引了全球包括北美、南美、欧洲、大洋洲以及亚洲超过30万名观众前往观赏。而在2009年9月5日，VGL就将首次来到中国大陆，为国内玩家奉上一场精彩纷呈的游戏音乐盛典！

新时代的舞台娱乐!

VGL创始人是知名游戏音乐制作人Tommy Tallarico与Jack Wall，自从业20多年来，他们俩曾为多部游戏制作过游戏音乐，并且他们还是"多产的游戏音乐作家（Prolificacy in Video Game Composing）"的吉尼斯纪录保持者。他们一直致力于推广游戏与音乐文化，创办VGL也实现了他们俩多年以来的梦想，"谁说游戏助长了孩子们的暴力行为？大错特错！游戏代表了21世纪的新娱乐！"（Tommy 语）

不仅仅是欣赏!

VGL的舞台上除了为大家演奏乐曲的交响乐团外，还会设置有巨大的显示屏，让观众在欣赏音乐的同时，同步欣赏到游戏中的精彩画面与经典桥段。不仅如此，舞台华丽的灯光效果还将随音乐节奏一同共舞，而舞台上还会有真人Coser上台互动表演。观众们不仅仅只是坐在座位上被动地欣赏一场音乐会，而是将溶入到整个音乐会的气氛中，并有机会上台与乐团共同演出，成为VGL的一部分，让整场音乐会成为玩家的狂欢节！

玩家的节日!

即将于2009年9月5日在北京首体公演的VGL是首次在中国大陆演出，将为中国玩家带来诸如《超级马里奥兄弟》、《最终幻想》、《潜龙谍影》、《塞尔达传说》、《王国之心》、《光环》等经典名作的游戏交响乐。本刊与Levelup.cn将作为本次音乐会的首席支持媒体与主办方保利文化艺术有限公司共同举办一系列VGL主题活动，参与的玩家不仅有机会获得精美的VGL礼品，而本刊也将在下期杂志推出VGL有奖问答活动，免费演出票就等着你来拿！让我们一起来为即将到来的玩家节日欢呼吧！

主办方： 保利文化艺术有限公司
承办方： 北京保利演出有限公司
票务总代理： 中国票务在线（www.piao.com.cn）
首席媒体： 游戏机实用技术
网络支持： http://www.levelup.cn
活动官网： http://vgl.levelup.cn

VIDEO GAMES LIVE

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

铁拳6 血统叛乱	光盘

NDS

极限脱出 9小时9个人9扇门	90
魔法工厂3	91
神笔小子	93
勇者斗恶龙IX	71 94 光盘
召唤之夜X 泪之皇冠	92

PS2

战极姬	90

PS3

霸王II	71
薄暮传说	92
尘土飞扬2	88
苍翼默示录	120 光盘
机动战士高达战记 U.C.0081	光盘
狂野西部 生死同盟	108
萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	光盘
马克斯·佩恩3	86
拳击之夜4	119
生化尖兵	127
使命召唤 战火世界	122
未知海域2 纵横贼道	光盘
永恒的尽头	78
真·三国无双5 帝国	光盘
职业进化足球2010	光盘

PSP

初音未来 DIVA计划	光盘
传颂之物 携带版	光盘
梦幻骑士	光盘
世界传说 光明神话2	光盘
噬神者	84
我的暑假4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图	71 112 光盘
幸运星 网络偶像大师	91
伊苏 I & II 编年史	71
战国BASARA 战斗英雄	光盘
战极姬	90

Wii

怪物猎人3 tri	81 光盘
极品飞车 超级加速	93
吉他英雄5	光盘
男孩与软泥	93
生化危机 黑暗历代记	光盘
再见 月之废墟	光盘

X360

Trials HD	光盘
霸王II	71
苍翼默示录	120 光盘
尘土飞扬2	88
护君被诅咒了	119
狂野西部 生死同盟	108
马克斯·佩恩3	86
拳击之夜4	119
使命召唤 战火世界	122
生化尖兵	127
永恒的尽头	78
真·三国无双5 帝国	光盘
真名法典II	74
职业进化足球2010	光盘



本期DVD光盘精彩内容







新作影像集锦

《勇者斗恶龙IX》
《机动战士高达战记》
《怪物猎人3 tri》
《吉他英雄5》
《生化危机 黑暗历代记》
《PES2010》
《Trials HD》
《未知海域2 纵横贼道》

2009年上半年推荐金曲

《再见 月之废墟》
《世界传说 光明神话2》
《战国BASARA 战斗英雄》
《梦幻骑士》
《传颂之物 携带版》
《真·三国无双5 帝国》
《苍翼默示录》
《萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士》
《我的暑假4》
《初音未来 DIVA计划》

一球成名 Vol.17

2009完结篇
最佳进球TOP5+
重温"一球成名2009"
最神奇的3枚进球

电影前线

《两周奶爸》《第9区》
《建国大业》

暑期特刊特别企划

玛娜与
Wii Motion Plus的
亲密接触

特别收录

斗剧09《铁拳6BR》项目
中国预选决赛
半决赛
武汉代表队 VS. 南京代表队
（精选）
半决赛
上海AYASHOP VS.南京XYZ
（精选）
决赛（精选）

国人自制！暑期大礼！
《东东不死传说》
宣传影像

游戏广告欣赏

《勇者斗恶龙IX》
海迪·克鲁姆出演
《吉他英雄 世界巡演》广告等

动画情报站

Ending Song

《萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士》

本期光盘特别附赠

上半年游戏OST精选+东东不死传说 完整版游戏



征集音乐啦

我们继续向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！











信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

勇者斗恶龙IX ①	Square Enix ②	角色扮演 ③
NDS ④	ドラゴンクエストIX 星空の守り人 ⑤	⑥ 日版
	2009年7月11日发售 ⑦ 1～4人 ⑧	6800日元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　许浩斌　王锐愚　林思远　颜　君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年8月1日
定　　价：人民币15.00元

2009 上半年 游戏业界风云录



自从 2005 年 11 月 X360 翻开次世代新篇章，迄今已经过了将近 4 年。2009 年是意义非凡的一年，以 6 月份的 E3 展为标志，次世代战争的上半场正在结束，更加激烈火爆的下半场即将开始。今年公布了很多序号为“2”的大作——《使命召唤 现代战争 2》、《刺客信条 2》、《超级马里奥银河 2》、《未知海域 2》……它们是上半场次世代战争中旗舰大作的续篇，它们将成为下半场战争的核心力量。这些“二代游戏”也标志着业界正在进入更加成熟的新阶段。

在次世代战争的升级时刻，本篇特企将会带你回顾 2009 上半年发生的各种业界大事，并且收录了鲜为人知的业界秘辛、大作秘话、经典语录、销量总结等内容，从评述、花絮、回顾等角度让您纵览业界风云！

文 星夜　美编 anubis

1月

JANUARY

游戏厂商亏损严重，多家公司损兵折将。

全球性经济危机愈演愈烈，进入 2009 年后游戏产业受到的影响开始显现。游戏厂商裁员、削减经费、业绩下降、零售商宣布破产的消息频频公开，索尼、微软甚至任天堂的业绩都令投资者失望。游戏软件销量也不理想，日本和美国的销量榜前 5 名都是去年发售的作品，游戏市场暂时出现青黄不接的局面，各厂商都在调整自己的游戏发售档期和销量预期。

本月焦点

索尼的 2009 年在巨额亏损的声明中开始。由于年末商战业绩不佳，且受到日元升值影响，索尼宣布将出现 1500 亿日元的净亏损，这是索尼集团十几年来的首次净亏损。SCE 的财年盈利目标也无法实现，将为索尼带来 300 亿日元的亏损，PS3、PS2、PSP 销量同比全面下跌。索尼集团的再次深度改革重组势在必行。



本月经典语录

把我的照片登上去，大标题写上“为啥我不受女人欢迎？”

■原 Capcom 头号制作人冈本吉起在 1UP 网站的采访中对自己的单身生活大吐苦水，并要求记者帮他登个征友广告。

2009 年的抱负……是再婚吧！

■《如龙 3》制作人名越稔洋与小岛秀夫在日刊的特别对谈栏目中有不少经典发言，其中名越以“再婚”为 2009 年首要目标的发言令人愕然。

我个人很想尝试制作色情游戏……

■《星之海洋》制作人山岸功典透露，他曾在社长跟前小声问过一句：“能不能做色情游戏呢？”，结果被他大声否决道：“没门！”

盛会 从 CES 看三维成像技术

1 月 8 日开始在拉斯维加斯举办的消费电子展与往年一样有一些零零碎碎的游戏相关情报，其中索尼展台出现的立体成像版的《GT 赛车 5 序章版》和《机车风暴 太平洋裂谷》备受关注，索尼在全力打造其 RealD 三维成像技术，看来其下一步目标就是要与 PS3 联动，在 PS3 上玩真 3D 游戏的日子看来不会遥远了！



真情 小野义德感动落泪

现在小野义德已经是 Capcom 的大红人，不过在《街头霸王 IV》之前，可能多数玩家根本就没听过这个名字。所以当小野义德在《街头霸王 IV》全日本大赛中暗中落泪时，我们就不难理解他的感受了。小野义德透露，其实在开发初期公司内部也有反对《街霸 IV》的声音，如今成长到能够举办全国大赛，令他非常欣慰。

SUNDAY	MONDAY	TUESDAY
28	29	30
4	5 据Enterbrain统计，2008年日本游戏市场规模为5826.1亿日元。	6 英国知名零售商Woolworths宣告破产，微软要求其退还X360。
11		13
18 街机版《街霸IV》全日本决赛召开，制作人透露家用机版新情报。	19	20 日本DVD租赁公司TSUTAYA设立“影响《MGS》的15部电影”专柜。
	26 Square Enix宣布《沙加2 秘宝传说》将于NDS上重制登场。	27





苗头 任天堂辉煌中的阴影

任天堂于月末公布的财报一如既往的强大，9 个月 1.5 万亿日元的销售额相当于整个业界产值的一半，5010 亿日元的运营利润相当于整个日本的游戏业产值。然而利润预期的下调却使其股价在数小时内狂泻 12%，创下 18 年来最大单日跌幅。分析家担心任天堂已经走到顶点，因此接下来只能走下坡路。KBC 证券分析家说：“任天堂肯定已经发现在哪里出了什么大问题。”而事实上，接下来几个月 Wii 在日本的软硬件销量均十分疲软，连续数周被 PS3 赶超。可见 Wii 春夏之际的萎靡早已在任天堂的预料之中，该季度已经成为任天堂三年来业绩最差的一个季度。

改造 《极品飞车》的重生

由于去年的《极品飞车 秘密行动》销量惨淡，EA 下定决心对该系列进行改造，同时公布了 PS3/X360/PSP 的《极品飞车 变速》、Wii/NDS 的《极品飞车 超级加速》，以及为亚洲打造的网络游戏《极品飞车 世界在线》。



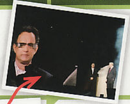
1 月美国游戏销量 TOP5

1	Wii Fit Wii 任天堂/2008年5月19日	77.7万
2	第一次的Wii Wii 任天堂/2007年2月12日	41.5万
3	马里奥赛车Wii Wii 任天堂/2008年4月27日	29.2万
4	求生之路 X360 Valve/2008年11月17日	24.3万
5	使命召唤 战火世界 X360 Activision Blizzard/2008年11月10日	23.5万

任天堂热力依旧

与日本一样，美国游戏市场也是任天堂的天下，而且领先优势更为明显。1 月份，任天堂在北美的销售额占美国整个游戏市场总销售额的 52%，去年同期为 33%。由于供货充足，Wii 月销量达到了 67.9 万台，再次超过 X360 和 PS3 的总合，是去年同期的 2.5 倍。Wii 成为当月美国游戏市场规模同比增长 13% 的主要原因。

WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
31		2	3
8 消费电子展（CES）召开，索尼展出多款PS3立体成像游戏。	8 Square Enix宣布今后成为育碧作品在日本的独家代理商。	9 索尼宣布2008年PS3在北美的销量比2007年提高40%。	9 《古墓丽影 地下世界》销量不佳，Eidos股价暴跌30%。
14	15 Capcom宣布推出《怪物猎人G》限量初心者套装。	16 《逆转检察官》发售日确定，启用松田翔太担任形象代言。	17
	23 《如龙3》完成发布会召开，超豪华嘉宾阵容登台。	23 微软宣布裁员5000人，游戏部门也遭到波及。	
28	29 索尼宣布本财年预计将亏损1500亿日元，其中SCE部门亏损300亿日元。	30 任天堂宣布全年利润预期下调33%，其股价当日暴跌12%。	30 EA宣布对“《极品飞车》系列”进行全面改造，同时公布3款新作。







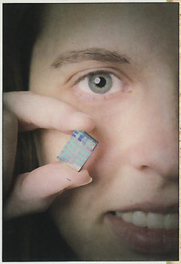


冷饭 庆20周年，《沙加2》登场！

Square Enix热爱炒冷饭的根性不改，而且有愈演愈烈之势，不仅《FF》和《DQ》冷饭不断，昔日的其他名作系列也被相继挖了出来。这次SE是以《魔界塔士沙加》诞生20周年为名，宣布将于NDS上推出全3D重制的《沙加2 秘宝传说》。《沙加》曾是Square的第二大RPG系列，看来SE可能会借20周年的契机将该系列全面复苏。

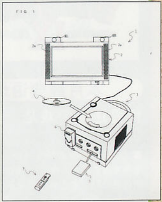
新闻内幕与花絮

X360技术源自PS3



CELL的主要设计者David Shippy与Mickie Phipps披露，X360的CPU核心技术其实是来自PS3的CELL处理器。索尼、东芝与IBM巨资投入于CELL的研究，三家公司的工程师都在IBM奥斯汀研发基地一起工作生活共4年。在此期间，微软找到IBM想要与其合作研发X360的CPU，IBM的一位高层为了获得这个大客户，将正在开发中的CELL核心规格透露给了微软，微软对此很感兴趣，很快就与IBM签了合同，在同一座楼的另外一层实验室进行研发。结果微软与IBM一起利用CELL现成的技术很快研发好了X360的CPU，而CELL却因故比原计划推迟了6个月。

Wii手柄的起源



根据几年前任天堂提交的一份专利图，Wii遥控器手柄原本是为NGC开发的一款控制器，在NGC手柄插槽上插入一个信号接收装置即可运作。其实在Wii公布之前，前社长山内溥就曾说过任天堂的下一代主机在性能规格上将保持不变，由此可以推测任天堂可能准备通过手柄的进化直接将NGC升级为新一代主机，后来由于NGC已经完全卖不动，因此对其机能略加强化之后作为新机种推出。

1月日本游戏销量TOP5

年末商战余温

1月份通常是青黄不接的时期，年末商战刚结束，春季大作潮未来临，这段时间的行情难免会比较冷清。由于缺乏新作，1月份销量排名靠前的游戏以2008年末发售的游戏为主。SE的《异说 最终幻想》阻止了任天堂对销量榜的血洗，在去年末销售了60多万套之后，还能有将近20万套的销量，可惜最终还是没有迈过百万销量这道门槛。

1	异说 最终幻想 PSP Square Enix／2008年12月18日	18.6万
2	节奏天国 黄金版 NDS 任天堂／2008年7月31日	16.9万
3	淑女风范 NDS 任天堂／2008年10月23日	15.8万
4	动物之森 城市人 Wii 任天堂／2008年11月20日	14.9万
5	星之卡比 极端超华丽 NDS 任天堂／2008年11月6日	14.7万

本月大作的幕后花絮

据制作人野村哲也透露，《异说 最终幻想》原本是一款PS2游戏，定名为《影子理论 最终幻想》(Shade Theory Final Fantasy)，通过分屏的方式进行双人对战。但野村哲也后来还是希望玩家能各自使用一个画面，于是就选择了很容易联机对战的PSP。之后野村哲也请几个下属提出了一些名称建议，选择“Dissidia”的原因是“拉丁文名称比较不容易与其他游戏相同”。最后野村还表示“就这样推出一款游戏便结束很可惜，要是还能做点什么就好了！”

FEBRUARY 2月

进入2月份，经济危机的影响更加明显，EA、世嘉、THQ等知名公司都出现了巨额亏损，老牌游戏公司Midway倒闭。为了度过难关，很多公司都到处寻求并购伙伴，日本厂商尤为积极。不过也有一些令人欣喜的苗头出现，PSP实现了总出货量的历史性突破，多款大作公布，新机型的传闻不绝于耳，各大厂商都在等待触底反弹的时机。

●业界大规模并购联合的消息不断。

本月焦点

去年末SE专门召开发布会大张旗鼓地将《勇者斗恶龙IX》的发售日定为2009年3月28日，没想到距离发售只有一个月的时间，SE突然宣布由于"出现重大BUG"将该作延期至7月发售，此事在业内引发了各种连锁反应。和田洋一表示，对通信对战经验不足以及疏忽大意是主要原因。



本月经典语录

性爱迷你游戏是一把双刃剑。

■《战神III》导演Stig Asmussen称正在考虑是否要在《战神III》中加入备受争议的性爱QTE，考虑到"如果不做的话玩家会暴乱"，因此他准备用一种"巧妙的方式"将这种迷你游戏推向新境界。

任天堂就像烟草公司。

■健康专家Michael Torchia表示任天堂"像烟草公司隐蔽吸烟对人体产生危害一样隐瞒着自己公司产品的危险性"。他表示很多人因为用Wii"运动"而放弃了户外运动，这其实是有损玩家的健康，而且《Wii Fit》、《Wii Sports》等游戏还有可能导致膝部和肘部的病症。

陨落 EA的历史低谷



大家都知道EA这两年的业绩很差，但没想到能差成这样，去年的最后一个季度，EA亏损了6.41亿美元，相当于SCE全年亏损的两倍！作为一家游戏软件商，亏损规模达到这个程度真是令人触目惊心，于是接下来的一系列大裁员措施就无可避免了——关闭11家分公司、裁员千人以上、产品线全面收缩，当Activision Blizzard业绩蒸蒸日上的同时，EA正陷入历史最低谷。

闹剧 Capcom获3万亿注资

2月25日Capcom突然获得了一笔3万亿日元的注资，这笔资金相当于Capcom市值的20多倍，是东京证券交易所历史上最大笔的交易，因此把Capcom和整个东京股市都吓了一跳。原来这是因为电脑系统错误，瑞银集团（UBS）将原本3100万日元的正常股票投资提升了10万倍，还好被及时发现，没有造成太大影响。

SUNDAY	MONDAY	TUESDAY
1 莱比锡游戏展宣布取消，科隆游戏展取而代之。	2	3 EA宣布其2008年第四季度净亏损达到前所未有的6.41亿美元。
8	10 世嘉宣布裁员560人，关闭100家街机厅。	10 任天堂斥资128亿日元扩充其京都总部研发中心。
15	16	17 微软宣布Rare工作室将会改组，并进行小幅裁员。
22	23 Capcom宣布《街头霸王IV》全球累计出货量突破200万套。	24 索尼召开面向零售商的会议，一口气公布多款PSP大作。

收购 日本第三方的并购大潮

2月份业界发生了两起重要并购案，而且都在同一天公布：一个是Square Enix收购英国的Eidos，还有一个是NBGI收购本国的D3 Publisher。欧美的游戏公司并购多数是大发行商吞并小开发商，而日本则是更大规模的发行商之间的并购，这样才能迅速扩充规模。SE只用了不到1亿英镑就收购了曾经名动一时的Eidos，应该算是相当划算的买卖；D3被NBGI收购后，也在致力于提高自身游戏的产品形象，最新作《梦幻俱乐部》就很有NBGI的作品特色。



携手 任天堂联合樱井政博

早已离开任天堂HAL实验室的樱井政博又一次与任天堂合作，任天堂出资72%的Project Sora公司引起业界强烈关注，这不仅是因为新公司开始进行大规模招聘，最重要的是，这家公司的成立目的是"制作任天堂无法单独完成的新作"，该作并非"《大乱斗》系列"，将会让玩家"感受到不同以往的体验"，应该会是完全打破任天堂作品风格的游戏。

2月美国游戏销量TOP5

排名	游戏	销量
1	Wii Fit Wii 任天堂/2008年5月19日	64.4万
2	街头霸王IV X360 Capcom/2009年2月17日	44.6万
3	街头霸王IV PS3 Capcom/2009年2月17日	40.3万
4	第一次的Wii Wii 任天堂/2007年2月12日	38.6万
5	杀戮地带2 PS3 SCE/2009年2月27日	32.3万

索尼持续萎靡

美国的游戏市场规模继续成长，本月总销售额又同比增长了10%。任天堂仍然是游戏市场的发动机，Wii当月销量达到70万台，同比提高74%。X360的销量也同比增长了50%。唯独索尼惨淡依旧，PS3、PSP和PS2的销量同比都有不同程度的下跌，被寄予厚望的《杀戮地带2》销量令人失望，对PS3的销量促进作用并不明显。

WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
4 THQ公司宣布上季度出现1.9亿美元亏损，并决定裁员600人。	5 Koei宣布其去年营业额达到了有史以来的最高水准。	6 世嘉宣布取得2010年温哥华冬奥会游戏的官方独家授权。	7
12 Capcom在涩谷举办了《怪物猎人G》的合作活动“猎人们的盛宴G”	12 Square Enix宣布《DQIX》延期至7月发售，同日宣布以8400万英镑收购Eidos。	13 SCE宣布PSP全球累计出货量已经突破5000万台。	
18 任天堂宣布成立以樱井政博为核心、负责制作新游戏的新公司“Project Sora”。	19 “游戏奥斯卡”IAA颁奖礼召开，《小小大星球》获8项大奖。	20 PSN在日本的用户账户数量已经突破200万。	20 日本街机业盛会“AOU2009日本娱乐博览会”于千叶幕张会展中心召开。
25 PSN全球用户突破2000万，Home用户突破400万。	26	27 东京地方法院作出禁止销售并销毁烧录卡的裁决。	27 索尼宣布进行机构重组，平井一夫晋升为索尼集团副社长。



崛起 PSP大作潮到来

2月下旬召开的“Destination Playstation”是PSP年度大作狂潮的开始，同时公布的《机车风暴 极地先锋》、《刺客信条》、《摇滚乐队》和《小小大星球》只不过是今年PSP大作阵容的冰山一角。PSP全球出货5000万台的消息也为支持他的软件商们注入了一支强心针，PSP游戏数量已经达到2000多款，累计销售2亿套。与此同时，新款PSP将会取消UMD光驱的传闻也在这段期间传开，采用网络下载方式发行游戏、滑盖式设计等细节都已出现，索尼这次的保密工作确实很糟糕。





新闻内幕与花絮

Capcom的大嘴巴

在“PASELA RESORTS GRANDE 涩谷”举办的《怪物猎人G》活动中，Capcom公关部的荻原良辅因为太过兴奋，一时嘴快透露了《怪物猎人 携带版2nd G》日本出货量已经突破300万的消息。其实这原本是留给制作人辻本良三来宣布的重头声明，结果之后辻本虽然公布了《怪物猎人3 tri》将在夏季发售的重大消息，但日本媒体全部都是大篇幅报道“出货超过300万套”的新闻，荻原良辅越俎代庖地从辻本那里抢走了整个活动的风头。

索尼的200万纪念馒头

过去PSN在日本国内注册用户数突破100万时，SCE内部曾经向员工分发了“100万突破纪念馒头”。因此当PSN突破200万时，员工们都在琢磨着“能不能吃到200万突破纪念馒头呢？”结果却啥也没吃到，现在他们正期待突破300万时能再吃到馒头……

微软要求返还遣散费

被解雇已经够惨的了，解雇后还被告知要返还遣散费，还有比这更惨的事吗？这种事竟然是发生在“财大气粗”的微软。2月份很多被微软裁掉的很多员工都收到了公关部的一封信，其中宣称由于“管理中的小疏忽”，导致遣散费发放超标，因此微软要求员工在卷铺盖走人的同时归还部分遣散费。

风云人物 平井一夫

在索尼的改组后，平井一夫成为了斯金格的“左右护法”之一，掌管网络化产品与服务集团，兼管索尼的多个重要部门，并且成为了索尼集团的副社长，相当于久多良木健权力顶峰期时在索尼集团的地位。平井一夫不仅将担负各部门间的协调工作，还将深入到新产品的研发，可以说平井一夫如今已完全取代了久多良木健。



2月日本游戏销量TOP5

春季大作潮来临

从1月末2月初开始，2009年的春季大作潮开始到来。其中1月29日聚集了大批大作，并占据了2月份销量榜TOP5的4席。索尼系主机开始发力是这个月很明显的市场趋势，NDSi依然热销，不过Wii的销量下跌程度明显，周销量水平开始跌到2万台以下，并且被PS3赶超。Wii开始进入一段相当漫长的大作真空期。

1	世界传说 光明神话2 PSP NBGI／2009年1月29日	28.9万
2	马里奥与路易RPG3 NDS 任天堂／2009年2月11日	27.9万
3	胜利十一人2009 PSP Konami／2009年1月29日	17.7万
4	胜利十一人2009 PS2 Konami／2009年1月29日	17.7万
5	最终幻想水晶编年史 时之回声 NDS Square Enix／2009年1月29日	17.5万

本月大作的幕后花絮

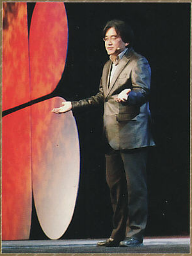
由于《无瑕传说》的开发进度落后，《世界传说 光明神话2》中途曾暂停开发，全部人员参与援助《无瑕传说》的制作，虽然因此延误了自身的开发进度，不过在此过程中想到的一些要素最后被收录到《光明神话2》中。此外，由于本作有50名角色登场，邀请了大批知名声优录制了80人份的录音，录音制作就花了2个月时间，制作人大馆隆司频繁奔波于公司与录音室，自称“觉得自己更像声优界的人”。

3月

本月任天堂创造了两个新里程碑：Wii和NDS的销量分别突破5000万和一亿台，各自创造了销售速度的新纪录。不过Wii的销量开始出现明显下降，而高清阵营方面因为《生化危机5》、《如龙3》等大作的推出表现出蓬勃动力。

本月焦点

旧金山的游戏开发者大会（GDC）向来是每年3月份的业界焦点，今年GDC的主题是“网络”，岩田聪在基调演讲中将大部分时间用来宣传WiiWare下载服务和全新的“虚拟街机服务”，而作为展会最大焦点的OnLive游戏点播服务预示着游戏网络前景的另一种可能性。



本月经典语录

我们会把它当作笑话告诉我们的孙子，那样会让他们笑掉大牙。

■EA Sports总裁彼得·摩尔对游戏点播概念非常看好，他说：“很多年后，当我们回想起过去开车到商店里，买一张装满数据的光碟，然后开车回家塞到光驱里的岁月，将会觉得荒谬无比。”那时后人听到这样的事可能会以为是爷爷在讲笑话。

我活不了多久了，希望能再多玩两款游戏……

■对于《勇者斗恶龙IX》的延期，没有人比73岁女演员淡路惠子更着急，她还期待着有生之年能多玩到几个《DQ》。

突破 Wii与NDS的里程碑

岩田聪在GDC中宣布，NDS用了4年3个月零2周的时间销售了1亿台，是历史上第4台突破一亿销量的主机，并且刷新了销量过亿的速度记录。并且Wii的千万级大作达到7款，百万级大作83款。与此同时，NDS也创造了最快突破5000万销量的速度记录，百万大作共73款，千万级大作共4款。



涨价 Wii的趁火打劫

游戏主机的定价从来都只有降价之说，很少听过官方涨价的说法，销售两年多、且利润率已经很高的Wii却创造了涨价的先例。任天堂表示由于英镑汇率大跌，因此决定将英国地区的Wii批发价提高18～20英镑，在经济危机中，这种行为对零售商而言无疑是趁火打劫。不过英国零售商对此无计可施，因为Wii在英国仍然非常畅销，为了保证供货充足，他们只能忍气吞声。

移植 《忍者龙剑传Σ2》登陆PS3

板垣伴信离开后，Tecmo对索尼的态度果然亲密了许多。《忍者龙剑传Σ2》由继承板垣伴信的早矢仕洋介开发，他曾经饱受板垣伴信的压迫，由他负责的《忍者龙剑传Σ》被板垣伴信公然贬得一无是处。现在他总算媳妇熬成婆，他说：“曾经所谓的制作人现在已离开……但《忍龙》依然还是《忍龙》，因为血统还在。”

SUNDAY	MONDAY	TUESDAY
1	2 Xbox维修服务结束，还在保修期内故障的Xbox可以免费更换为X360。	3
8		
15 任天堂宣布Wii在英国的批发价将全面上调18～20英镑。	16 《生化危机5》首批出货量超过400万套，创造了系列的新纪录。	17 Square Enix宣布正在用《辐射3》的Gamebryo引擎开发一款新作。
22	23 2009游戏开发者大会于美国召开。	24 GDC 2009最具话题性的OnLive游戏点播服务公开。
		31 X360日本销量突破100万台。





降价 PS2售价见底

传了好几个月的PS3春季降价并未到来，反倒是它的兄长PS2售价从129美元降低到99美元。根据业界惯例，99美元已经是一部家用机在生命周期末端的价格底部。索尼希望通过此举让PS2累计销量达到1.5亿台的业界顶峰，同时以价格优势与Wii争抢休闲市场。

大作 《生化危机5》横扫全球

《生化危机5》是3月份的全球焦点之作，该作是Capcom历史上成本最高的游戏，也为Capcom创造了销售速度的新纪录——首发400万套的出货量让竹内润和Capcom的老板们眉开眼笑。没隔多久，该作就突破了500万销量。

3月美国游戏销量TOP5

排名	游戏	销量
1	生化危机5 X360 Capcom/2009年3月13日	93.8万
2	口袋妖怪 白金 NDS 任天堂/2009年3月22日	80.5万
3	光环战争 X360 Microsoft/2009年3月3日	63.9万
4	生化危机5 PS3 Capcom/2009年3月13日	58.5万
5	Wii Fit Wii 任天堂/2008年5月19日	54.1万

市场萎缩

虽然有《生化危机5》等大作上市，3月份美国游戏市场规模还是比去年同期降低了17%，软硬件销量均大幅度降低，X360是惟一出现销量增长的主机，《光环战争》虽然销量与评价都不算太高，但对主机销量还是做出了不小的贡献。本月最大的滑铁卢之作当属NDS的《横行霸道 唐人街战争》（8.9万）。

●NDS、NDSi、Wii、X360以及多款大作旺销，相继达成重要销售目标。

WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
4	5	6	7
11	12 NDS全系列机型全球累计销量突破一亿台!	13	14
18 Capcom宣布"《鬼泣》系列"销量突破1000万。	19 《如龙3》在日本发售3个星期销量突破50万套。	20	21
25 岩田聪在GDC基调演讲中公布了NDS的《塞尔达传说 灵魂轨道》。	26	27 Eidos宣布其股东已经批准Square Enix收购请求。	28
31 索尼宣布PS2标准售价从129美元下调到99美元。	2	3	4



趋势 游戏点播时代到来

游戏开发者大会中，一家小公司的"新主机"成为了最大的焦点：OnLive 游戏点播服务让大家看到了一条新的发展之路。OnLive 是利用当前流行的"云计算"原理，简单的说，就是将游戏的运算处理任务全部交给服务器，玩家只要使用专用的手柄向服务器发出操作信号，服务器将处理好的游戏画面以视频数据流的方式发送到用户的接收端（个人电脑或 MicroConsole 视频解码装置），然后将画面呈现在玩家的电视或显示器里。这种服务的好处是玩家不用购买游戏机或者给自己的电脑升级，就可以玩到画面最顶尖的游戏。不过以当前的网络发展程度，网速可能会成为最大的瓶颈。尽管如此，该服务还是获得了 EA、育碧、Take-Two 等多家知名发行商的支持。



新闻内幕与花絮

CEO 们的年薪

CEO 们的收入肯定都很可观，到底有多可观呢？根据美国证监会的资料，去年年薪最高的游戏公司 CEO 是 Activision Blizzard 的 Bobby Kotick，他的年薪是 1490 万美元。当然，能够成功操作了 Activision 与暴雪的并购案，并且一举超越 EA，成为全球最大的第三方游戏商，这么高的一笔年薪是 Kotick 应得的报酬。相比之下 EA 的 CEO John Riccitiello 去年年薪为 500 万美元。至于年薪最低的 CEO 则是 Take-Two 的 Ben Feder，去年 Take-Two 只给他象征性地发了 1 美元，这让他获得了"叫花子 CEO"的美誉。

索尼收买小工作室

微软不断花大钱收买第三方，索尼资金有限，无力与其争夺，为了让 PS3 有更多的独占游戏，索尼只能从小工作室下手。索尼暗中成立的 Pub Fund 基金就是一个扶持小工作室开发 PS3 游戏的赞助计划，而且获得赞助的第三方可以保留自己作品的知识产权，因此很受小型工作室的欢迎，目前该基金已经向多款新作注资。

Wii 游戏成本也不低？

大多数人可能都认为，画面与内容均较为简单的 Wii 休闲游戏成本低、利润高，其实可能并没有那么简单。美国任天堂总裁雷吉向《纽约时报》透露，Wii 游戏销量要达到 100 万套才会盈利。其原因可能是因为很多 Wii 游戏虽然开发成本低，但宣传成本极高，有些游戏为了延长销售周期，可能一年到头都在做广告。

风云人物 小岛秀夫



在今年的游戏开发者大会中，获提名的日系作品不少，但最后全部铩羽而归，好在小岛秀夫为日本人保留了最后一个奖项：终身成就奖。这是在业界举足轻重的重要奖项，标志着小岛秀夫个人职业生涯的一个顶峰。当小岛秀夫上台领奖时，台下爆发出狂热的欢呼声，可见他在欧美的声望之高。

3 月日本游戏销量 TOP5

索尼势力的全面反击

由于《如龙 3》和《生化危机 5》的相继发售，3 月份 PS3 在日本风光无限，连续数周销量保持在 Wii 的两倍以上。仅用 1 年时间开发的《如龙 3》高居销量榜首，证明了在 PS3 上也可以高效率地制作出盈利性高的大作。此外，由于《无双》新作和两款新颜色机型的发售，PSP 的销量也一举超越了 NDSi。

1	如龙3 PS3 SEGA／2009年2月26日	46万
2	生化危机5 PS3 Capcom／2009年3月5日	42.9万
3	真·三国无双 联合突袭 PSP Koei／2009年2月26日	35.6万
4	马里奥与路易RPG3 NDS 任天堂／2009年2月11日	18.9万
5	超级机器人大战K NDS NBGI／2009年3月20日	17万

本月大作的幕后花絮

据制作人名越稔洋透露，对于开发团队而言《如龙 2》是一个有强烈"完结感"的游戏，如果直接展开"3"的制作可能会危及团队的制作意愿，因此中间就插了个"见参"，可以加入新鲜的心情。当初在策划《如龙 3》时，本来列出了一些候选的城市作为能与神室町相比的舞台，结果最后被采用的冲绳当时根本就没有被列入候选名单。最后名越稔洋表示正在开发中的最新作将会是系列的"集大成"之作，游戏内容将会令人震惊。

4月

APRIL

4月份是多数游戏公司新财政年度的开始，上个财年里谈妥的几个重要并购案都在本月尘埃落定，而随着新财年的开始，各公司紧接着开始展开新作宣传计划。这是一个充满新作发布会的月份，NBGI、世嘉、Capcom、微软、任天堂等都在各地频繁举办发布会，各种新作、大作信息让人目不暇接。

本月焦点

本月NBGI在日本和美国分别举办了发布会，虽然公布的游戏各不相同，但方向一致——强化对PSP的支持是现阶段NBGI的主要方针。《对决传说》、《铁拳6》和《灵魂能力 破碎宿命》代表了原Namco方面最重要的三大系列，喜欢Namco的PSP玩家们将迎来最幸福的一年。



本月经典语录

日本人对任何新形态娱乐的厌倦速度都要远快于海外。

■任天堂社长岩田聪在面向欧美记者的发布会中承认："Wii目前在日本的处境是自从首发以来最不健康的状态。"

玩Wii的人们在有朋友到访时总是把Wii藏起来。

■索尼高层Peter Dille公然炮轰Wii，他说根据索尼的调查，玩家经常羞于在朋友面前玩Wii。他还说，这证明"微软掌握办公室，索尼掌握客厅，而Wii掌握的是储物柜。"

赤字 微软游戏部再现亏损

上个财年，负责X360业务的微软娱乐设备部好不容易出现了盈利，没想到好景不长，在一年多的持续盈利之后，今年第一季度微软娱乐设备部重现赤字。不过3100万美元的亏损对微软来说不算什么，相比之下，X360全球销量突破3000万已经让微软十分满意。在本财年的9个月时间里，微软销售了1000万台X360，已经比上个财年全年提高了15%。

市调 日本游戏产值大缩水

根据Enterbrain的市调数据，2008财年日本游戏市场规模为5524亿日元，比上财年缩水幅度将近20%，软硬件销量都出现大幅下滑。《口袋妖怪 白金》以237万的销量在排行榜中居首，《怪物猎人 携带版2nd G》由于是上财年发售的游戏，在这个财年里销量为163万，在排行榜中屈居第三。



SUNDAY	MONDAY	TUESDAY
29	30	1 tri-Ace的RPG新作开始倒计时，该作是首次交由世嘉代理的《永恒的尽头》。
5 售价169.99美元的美版NDSi发售。	6 NBGI举办了"《传说》系列"发布会，《薄暮传说》决定移植PS3。	7
		14 世嘉在秋叶原举办新作发布会，公布《猎天使魔女》等新作详情。
19	20 Capcom在摩洛哥召开Captivate09，展出《丧尸围城2》、《失落的星球2》等新作。	21 微软召开X360春季新作预览会，SE宣布支持XBLA。
26	27	28 NBGI在美国召开记者招待会，公布PSP版《铁拳6》和《灵魂能力》新作。



泄密 PSP go提前亮相

在网络时代里，泄密是最让公关部门头疼的问题之一。美国1UP网站一向是令游戏公司无计可施的媒体，曾经不顾各方面的警告泄露了很多机密情报与内幕，PSP go的消息既然被他们逮到了风声，当然也是毫不犹豫地就捅了出来。从主机特点和外形示意图，以及《GT赛车PSP》同步发售等情报，1UP都披露得干干净净。无奈的SCEA总裁Jack Tretton只能在事后抨击："我们这个行业的某些媒体真没职业道德！"

挖角 世嘉的日本大战略

世嘉近年来的经营状况并不理想，但他们不仅没有收缩战线，反而在大力扩张。去年世嘉将来自Capcom的神谷英树、稻叶敦志等知名制作人签约成为了自己的合作伙伴，今年Square Enix的御用开发商tri-Ace也成为世嘉的新欢。过去tri-Ace的绝大多数游戏都是SE发行，以至于经常被误认为是SE的子公司，现在世嘉抢来了《永恒的尽头》的发行权，这是否意味着世嘉将开始大力发展RPG类型呢？



4月美国游戏销量TOP5

排名	游戏	销量
1	Wii Fit Wii 任天堂/2008年5月19日	47.1万
2	口袋妖怪 白金 NDS 任天堂/2009年3月22日	43.3万
3	马里奥赛车Wii Wii 任天堂/2008年4月27日	21万
4	第一次的Wii Wii 任天堂/2007年2月12日	17万
5	教父II X360 EA/2009年4月7日	15.5万

任天堂的天下

4月份美国最大的市场热点无疑是月初上市的NDSi，该主机本月销售了82.7万台，使得NDS各型号总销量突破百万，超过所有其他主机的总合。不过由于去年同期有《GTAIV》、《马里奥赛车Wii》等巨作发售，因此本月美国游戏市场规模还是出现了17%的降低幅度，销量榜靠前的游戏大多是任天堂的几个怪物级长卖型大作。

●各厂商频繁召开发布会，提供新作试玩。

WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
1 Koei Tecmo正式成立，并公布合并后的公司新LOGO。	2 Enterbrain提供的市调数据显示，2008年日本游戏市场规模为5524亿日元。	3	
8 《模拟人生》制作人Wii Wright宣布离开EA成立自己的新公司。	9 任天堂召开发布会公布《Wii Sports 运动胜地》等重要情报。		
15 Koei Tecmo举办了正式成立的员工庆祝宴会。	16 SCE欧洲分公司总裁David Reeves宣布退休。	17	18
22 Square Enix将英国游戏名门Eidos收购为全资子公司。	23 X360全球销量突破3000万，不过微软游戏部亏损3100万美元。	24	
29 PSP go及《GT赛车PSP》的消息泄露。	30		



新生 Koei Tecmo 与 Square Enix Eidos

去年9月闪电结合的Koei Tecmo于4月1日正式成立，目前两家公司的开发与业务部门正处于逐步磨合的阶段，想看到“忍龙无双”的玩家还要再耐心等待，不过据称已经有合作开发的新作正在规划中。去年向Tecmo求爱追得很紧的Square Enix也终于觅得意中人，收购Eidos的提案最终通过。与Koei Tecmo相比，SE与Eidos的合并较为复杂，跨国合并案在企业文化交融、高层管理等方面都会产生很多问题，因此目前Eidos仍将以独立实体进行商业运作，一时半会还不大可能看到“古墓丽影RPG”。



新闻内幕与花絮

Koei Tecmo 的豪华乐团

Koei的干部们有不少擅长乐团演奏的人才，加入了Tecmo的成员后，乐团规模更庞大了。为了在员工庆祝宴会上的成功表演，成员们在每天忙碌工作之余会花大量时间练习，甚至每个星期都会借公司的录音室练习。

Wii 制造成本降低一半

据英国《金融时报》报道，Wii的制造成本已经比当初刚发售时降低了大约45%。也就是说，如果两年半之前Wii的造价为180美元，那么如今Wii的造价大约只要100美元，节省的80美元落入了任天堂的腰包。尽管如此，任天堂并没有降价的打算，岩田聪说：“在恶劣的经济环境中，降价无法刺激市场并提升销量。”

风云人物 名越稔洋

可能是出于《如龙3》的宣传需要，今年初开始，名越稔洋在日本各游戏媒体中频频露面，大胆而有趣的发言令人印象深刻。随着中裕司、铃木裕等名制作人的离去，名越稔洋如今已成为世嘉的头号制作人。《如龙3》是今年春季PS3在日本最大的焦点之作，这款只用一年时间开发完成的游戏大获成功后，最新作又马不停蹄地全面展开，通过“酒店小姐”选秀等引发话题的活动，名越稔洋又一次成为业界焦点。



4月日本游戏销量TOP5

1	口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队 NDS Pokemon／2009年4月18日	19.8万
2	怪物猎人G Wii Capcom／2009年4月23日	14.3万
3	战国BASARA 战斗英雄 PSP Capcom／2009年4月9日	14万
4	怪物猎人 携带版2nd G（the Best版） PSP Capcom／2008年10月30日	9.3万
5	马里奥与路易RPG3 NDS 任天堂／2009年2月11日	8.4万

试玩版的战争

4月份日本游戏市场最大的热点是《怪物猎人3 tri》与《最终幻想XIII》这两大试玩版之间的对抗，前者是正在成长为国民级游戏的新贵，后者是代表当前日本RPG最高实力的王牌。最后的结果是以试玩版为卖点的《怪物猎人G》落于下风，这可能是因为《怪物猎人》毕竟是植根于PSP的游戏系列，在Wii上还无法发挥潜能。

本月大作的幕后花絮

本月日本销量最高的游戏虽然是《口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队》，其实真正的冠军应该是《最终幻想XIII》试玩版，因为该作是随《最终幻想VII 再临之子 完全版》附赠，因此仅计入蓝光影碟的行列，不在游戏销量榜中出现。该作首周销量就达到了27.5万套，PS3销量因而达到6.2万，超过所有其他主机。绝大多数人显然都是冲着《最终幻想XIII》的试玩版而来。

5月 MAY

各大公司的财务报告与E3相关的传闻是5月份最常见的新闻素材，微软的体感操作系统、索尼的PSP go与超薄PS3、任天堂的《超级马里奥》新作等高可信度传闻相继曝光，《现代战争2》等不少大作也选择在E3展前率先公布，整个业界都处于E3展前的备战状态。

本月焦点

5月份的最后一天，索尼官方"泄露"了PSP go的详情。可能是为了提高其网络杂志Qore的知名度，在PSP go于E3展正式亮相之前，Qore的特别节目首先对这款无UMD光驱的新机型进行了报道，新作影像片段也在节目中一并公开。PSP go取消UMD光驱的设计赢得了多数人的认可，但造型的"山寨化"成为争议的焦点。



本月经典语录

只有神才知道。

■在SE的财务说明会中，和田洋一社长对记者关于《最终幻想XIII》能否在年内发售的疑问做出了如上回答。当记者们一片骚动时，和田洋一又笑着补充说："开玩笑的。我们会竭尽全力（保证年内发售）。"接着，会场内爆发出一片笑声……

就算任天堂已经完成了主机设计，也不见得会拿出来卖。

■岩田聪表示任天堂一直都在研发新主机，但新主机何时上市并不取决于研发进度，而是由软件开发人员说了算。当软件开发者们认为在现有主机上已经做不出什么新颖的游戏，而且现有主机已经没有市场潜力可以挖掘时，任天堂才会推出新主机。这是否暗示任天堂的新一代主机已经研发完成了呢？

失业 薪资与失业率同步增长

据市调机构统计，去年全球共有8450名游戏产业工作者失业，其中美国占6300人，是全美游戏从业者总人数的12%。除了已经破产的大批工作室外，还有一大批工作室也在垂死挣扎，他们要么只剩下几位骨干人员，要么正在到处寻找买家。有趣的是，去年游戏工作者的平均薪资提高了7%。

西化 Square Enix两款动作游戏公开

Square Enix为E3展准备的两个重点新作是《前线任务 进化》与《Nier》，前者是将原来的策略角色扮演改成动作游戏，交给美国Double Helix工作室开发，后者虽是日本的Cavia工作室开发，却是一款为欧美打造的作品。这两款游戏都是SE向西方拓展的战略背景下诞生的实验性质的作品，业界关注度不低，不过质量看起来比较令人担忧。

赤字 索尼集团14年来首次亏损

过去几年，虽然索尼的业绩并不理想，但整个集团仍然保持小幅盈利，然而受经济危机影响，上财年索尼集团出现了2278亿日元的亏损，其中净亏损额为989亿日元。财报披露后，索尼股价下跌6.8%。在索尼集团的亏损中，SCE部门的亏损为585亿日元，高于1月份300亿日元的预期。不过PSP和PS3的销量比上财年分别提高了30万和94万台，达到1411万和1006万。PS3软件销量突破一亿套。索尼预计本财年PS3将销售1300万台。

SUNDAY	MONDAY	TUESDAY
26	27	28
		5 EA宣布上财年亏损10.1亿美元。
10	11 《现代战争2》正式公布。	12
17 NBGI召开《偶像大师》4周年纪念演唱会，透露该系列新作开发中。	18 SE宣布《勇者斗恶龙》将会在DSiWare上推出。	19
24 31 PS3网络杂志Qore正式确认PSP go的详情。	25 索尼宣布将供应商数量从2500家减少到1200家。	26 Rockstar公开X360版《横行霸道IV》的第二张资料片。



噱头 Konami小岛组的倒计时网站

5月份出现了很多新作的预告网页，最引人注目的当属Konami小岛组的新作预告。Konami首先在日本游戏杂志中刊登大幅跨页广告，预告其新作预告网站即将开张，网站开张后，出现了一些数字与图案，并且开始倒计时，全球玩家都在根据网页中提供的线索猜测新作身分。没想到倒计时结束后，出现的是另一组倒计时，并且每隔一段时间出现一些新的线索与图片，与此同时在日刊中也出现了有关这个倒计时的大篇幅访谈报道，其中的重要文字却进行了"马赛克处理"。直到E3展召开之时，这个倒计时网站才揭开谜底——原来小岛组的3款新作《潜龙谍影 崛起》、《潜龙谍影 和平行者》与《恶魔城 暗影之王》都悄然融入这个倒计时网站中，难怪搞得如此大费周章。

5月美国游戏销量TOP5

1	UFC 2009 Undisputed X360 THQ/2009年5月19日	68万
2	Wii Fit Wii 任天堂/2008年5月19日	35.3万
3	EA Sports Active Wii EA/2009年5月19日	35.3万
4	UFC 2009 Undisputed PS3 THQ/2009年5月19日	34.6万
5	无名英雄 PS3 SCE/2009年5月26日	33.4万

深度危机

本月是自从2007年8月以来，美国游戏市场月销售额首次跌破10亿美元，比去年同期降低了23%。一直保持强势的Wii也出现了大幅度的销量下滑，月销量跌到了28.9万，这是硬件销售额大幅降低30%的主要原因。不过销量榜中一些新面孔的出现令人欣慰，《无名英雄》表现出色。

DAY	FRIDAY	SATURDAY
	1 SE的E3新作预告网站开张，事后证实为《前线任务 进化》。	2



6 《永远的毁灭公爵》开发商3D Realms宣布破产。	7 AB公布季度财报，并透露了本财年的新作计划。任天堂宣布上财年实现1.83万亿日元销售额。	8 任天堂宣布将于今秋在NDS上推出《口袋妖怪 心之金·魂之银》。	
13 《华尔街日报》报道微软将于E3展公开X360体感操作系统。	14 国内论坛出现超薄版PS3工厂泄露图，并立即扩散至全球。	15 引发业界强烈关注的Konami小岛组神秘新作预告网页开张。	
20	14 《龙穴》开发商Factor5工作室宣布破产。		
27 微软公开对应Xbox LIVE的Zune HD，预计于秋季上市。	28	29 Koei公布了由ω-force开发的PS3动作RPG《龙士传说》新作。	30





新闻内幕与花絮

《FM》预告网站的背后

过去SE的新作都是率先在杂志上公开，而《前线任务》却是通过网站倒计时的方式先公布。SE宣传部表示，其原因是要通过平面媒体无法传达的声音（枪声与爆炸声）激起玩家心中“要有新作来了”的期待感。

跳票王之死

《永远的毁灭公爵》是地球上最著名的跳票王，开发了12年，延期了无数次，最后还是胎死腹中。不过还是有人相信该作会有发售的一天，为了让跳票王问世，Take-Two向3D Realms投资了1200万美元，而这笔钱随着3D Realms的倒闭而灰飞烟灭。几年来一直没有什么作品推出的3D Realms能够挨到现在才破产，可能就是因为Take-Two很傻很天真地以为《永远的毁灭公爵》会有开发完成的一天，当3D Realms把这1200万美元败得一干二净然后洒脱地宣布破产后，气急败坏的Take-Two将其告上了法院。

风云人物 Bobby Kotick

EA上个财年亏损了超过10亿美元，而Activision Blizzard仅第一个季度的净利润额就达到了1.89亿美元，目前在AB手头上的现金高达31亿美元。19年前27岁的Bobby Kotick只用了44万美元就成为Activision的首席执行官，他将濒临破产的Activision逐渐发展壮大，创下了连续17年业绩持续增长的商业神话，最终超越了EA，成为全球最大的第三方游戏软件商。



联动 索爱新手机与Zune HD

5月下旬，微软的Zune HD与索爱的Aino手机一前一后地公开，前者可以无线连接Xbox LIVE，下载Xbox LIVE中提供的影视节目，而后者能够与PS3无线连接，播放存储在PS3硬盘中的电影和音乐。虽然是两个不同类型的产品，Zune HD与Aino各自的联动功能反映了微软和索尼同样的目标：用网络统一各类消费电子产品！索爱的Aino手机很值得PS3用户们关注，今后的新机型可能会实现远程游戏操作功能，即通过网络操作PS3游戏，并将PS3处理的画面传输到手机屏幕上，让玩家在手机上玩到PS3的游戏。



5月日本游戏销量TOP5

NDS的全面反击

Wii在日本的销量依然不见起色，而NDS已经全面打响自己的王位保卫战。5月份的TOP5全部都是NDS的天下，而且除了迷你游戏合集性质的《俺自己制造》外，其余都是传统游戏类型，不再像过去那样依靠休闲软件而大卖特卖。任天堂要向人们证明：NDS也可以成为传统大作的理想托付对象！

1	王国之心 358/2天 NDS Square Enix／2009年5月30日	29.1万
2	逆转检察官 NDS Capcom／2009年5月28日	20.2万
3	龙珠改 赛亚人来袭 NDS NBGI／2009年4月29日	17.7万
4	俺自己制造 NDS 任天堂／2009年4月29日	15.7万
5	口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队 NDS Pokemon／2009年4月18日	13.1万

本月大作的幕后花絮

野村哲也从《最终幻想V》开始从事游戏制作，直到现在，他所制作的游戏仍然会受到《最终幻想V》的影响。野村认为让角色装备的技能数量有严格限制才是乐趣所在，这对本作的系统有很大影响。至于按照日期进行的流程，野村表示希望玩家可以每天一点一点的慢慢玩，而不是一下子将游戏通关。此外野村对细节非常讲究，比如启动NDS时显示的本作图标中的海盐冰棒都在颜色浓淡程度等方面推敲了很久。

6月 JUNE

6月份是游戏产业承前启后的一个月份，一方面，游戏市场进入全年最冷清的阶段；另一方面，7月份之后的巨作潮蓄势待发，让人们对下半年的业界走势充满期待。月初E3展的顺利举办证明上半年的市场冷清只是档期安排所致，下半年的超大作阵容之豪华已经远远超越去年。

本月焦点

月初举办的E3展猛料不断，被惊叹为外星技术的微软“初生计划”、小岛秀夫拍肩事件、《最终幻想XIV》公布等重大事件让业界又恢复了勃勃生机，丰富而充实的出展大作阵容也预示着下半年以及明年业界仍将动力十足。



本月经典语录

我们会在2010年和2011年观察局势以考虑是否将继续支持索尼。

■Activision Blizzard首席执行官Bobby Kotick的这番话成为本月的重大事件，“全球第一大第三方游戏发行商威胁索尼”的说法不胫而走。Kotick以“不再支持”相要挟，要求索尼尽快降低PS3售价，在他的发言后，其他第三方也陆续发表了类似的言论。要求PS3降价的呼声不绝于耳。

到头来他们可能只留下一堆变幻无常的顾客，虽然为数众多，但终将离去。

■SCE社长平井一夫至今仍怀疑Wii与NDS的长期可持续性，他认为如果一门心思地投身于主流市场而忽略了核心玩家，就失去了支撑一部主机的支柱。

我们看到这个东西时的第一反应是，这实在太可笑了。

■微软的“初生计划”公布后，任天堂几大巨头发表了不少对其表示不屑的言论，其中美国任天堂总裁雷吉的以上言论最有代表性。

●在E3展中，动作感应技术成为焦点，象征着未来的趋势。

移植 《唐人街战争》转战PSP

过去通常是PSP的大作因为销量不佳而被迫移植其他主机，现在PSP也出了口气——NDS的《横行霸道 唐人街战争》由于销量不佳而被迫移植PSP。本作将于秋季发售，将改为宽屏幕画面，画面进行强化，操作系统重新设计。



拍肩 小岛秀夫满足微软宿愿

这是很多人都早已料到，但仍然充满戏剧性色彩的事件，小岛秀夫重复去年和田洋一的手法，通过拍肩的方式宣布加盟X360，让微软实现了羞辱索尼的目的。虽然小岛秀夫公布的并非《潜龙谍影4》X360版，但《潜龙谍影 崛起》据称是一款开发规模与之同级别的超大作。在这起事件中，微软其实只是赚了个面子，《潜龙谍影 崛起》是一款跨平台游戏，而且并非小岛秀夫亲自开发，真正由他担任制作人的是PSP的《潜龙谍影 和平行者》。



SUNDAY	MONDAY	TUESDAY
31	1 微软召开E3展前发布会，体感操作系统成为焦点。	2 任天堂E3展前发布会公开多款传统大作。
		2 索尼E3展前发布会震撼公布《最终幻想XIV》。
14 NBGI召开2009“传说”盛典。		
	22 Rockstar宣布《横行霸道 唐人街战争》将移植PSP	23 索尼宣布PSN用户已经突破2500万。
	29	30







意外 《最终幻想XIV》公开

E3 2009是一届精彩的展会，不过也是被“剧透”得最厉害的一届展会，从PSP go到微软的体感系统，展会的多个亮点早已被泄露得精光。真正能够令人由衷地感到意外与惊讶的可能只有《最终幻想XIV》。由于《最终幻想XIII》的发售时间都还是一个谜，很多玩家可能都以为《最终幻想XIV》大概要成为下一代主机的游戏，没想到居然就这么毫无征兆地公开了。SE在保密工作方面的成就果然不是浪得虚名。



6月美国游戏销量TOP5

1	虐杀原型 X360 Activision Blizzard/2009年6月9日	42万
2	UFC 2009 Undisputed X360 THQ/2009年5月19日	33.8万
3	EA Sports Active Wii EA/2009年5月19日	28.9万
4	泰格·伍兹PGA巡回赛10 Wii EA/2009年6月8日	27.2万
5	Wii Fit Wii 任天堂/2008年5月19日	27.1万

历史低谷

本月美国游戏市场规模仅11.7亿美元，比去年同期巨幅降低了31%，这是自从2000年9月以来美国游戏产业规模缩水最严重的一个月。虽然当月NDSi仍然有76.6万台的出色销量，但其他主机的表现都不理想，以至于硬件销售额降低了38%。软件销售额也降低了29%，主要原因是缺乏真正意义上的大作。

WEDNESDAY	THURSDAY		SATURDAY
3 宫本茂透露《塞尔达传说》的Wii版新作开发中。	4		6
10	11		13 任天堂宣布Wii在美国的累计销量已经达到2000万台。
17			20
24 ZeniMax宣布将收购id Software。	25	26 Koei宣布将于9月推出PSP版《真・三国无双5 Special》。	27
1			4







新闻内幕与花絮

PSP go 的保密性

PSP go 被讽刺为"史上保密性最差"的新主机，在 E3 召开数日前，各种图片与详细资料早就在网上出现。然而在 SCE 内部，其实对 PSP go 还是做足了保密工作的，SCEJ 内部能够看到硬件实际成品的员工非常少，很多人都是在看到媒体的报道之后才知道："原来新型机拿在手上竟然可以这么小！"

《最终幻想 XIII》的 E3 DEMO

鸟山求与北濑佳范在微软发布会中进行操作演示的 X360 版《最终幻想 XIII》DEMO 是今年 4 月才开始制作的，也就是说将 PS3 版 DEMO 进行修改并移植为 X360 版只用了一个多月的时间，可见 X360 的游戏开发环境确实非常友好。

EA 的假抗议

在 E3 展期间，一群示威者来到洛杉矶会展中心，高举大字招牌抗议 EA 的《但丁神曲 地狱篇》，声称这是一款反基督的游戏，当时有不少主流媒体对这起事件进行了报道。后来这起事件被拆穿：原来示威者是 EA 请来的群众演员，试图通过假抗议的方式引起媒体注意，这样就可以提高游戏曝光度。EA 的伎俩曝光后引来了宗教界人士们的真抗议，这么一来又再度提高了该作的曝光度。

风云人物 Don Mattrick

去年 Don Mattrick 第一次主持微软 E3 发布会时，多数玩家都对这个新面孔感到陌生，而今年 E3 发布会中，Mattrick 仍然保持一贯风格。Mattrick 不像彼得・摩尔那样有着强烈的个人表演欲望，他更倾向于当他人的陪衬。在今年星光灿烂的微软发布会中，甘当配角的 Mattrick 在表面的一股憨劲中流露出微软的霸气。这位总是被人拍肩膀的加拿大人正在酝酿 X360 最强悍的攻势。



体感 E3 展的体感技术大比拼

Wii 遥控器手柄公布时，整个业界都在怀疑体感操作能否成为主流，现在整个业界都承认了它的地位。体感操作是今年 E3 展的主旋律，微软、索尼和任天堂都将全新的体感操作系统作为 E3 发布会重点，其中微软的"初生计划"最具话题性，它不仅实现了全身体感操作，还具有智能语音识别等功能，可以说是体感技术的一次大进化。相比之下，PS3 的体感技术中规中矩，没能引起观众的兴趣。不过演示归演示，最后哪个更好用还要拿到实物后才能断定。价格与发售时间是"初生计划"比较令人担心的两个方面。





6 月**日本**游戏销量 TOP5

淡季来临

春季大作潮之后到夏季另一波巨作来临之前，可以说是日本游戏市场全年中最冷清的时期。6 月份是淡季之中的淡季，所有主机销量都不理想，软件销量也十分惨淡。总体上，Wii 与 NDS 根基雄厚，因此销量跌幅不明显，而 PSP 与 PS3 的销量随着大作的缺乏而大幅下跌，PS3 又跌到了周销量 1 万左右的水平。

1	王国之心 358/2天 NDS Square Enix/2009年5月30日	9.5万
2	逆转检察官 NDS Capcom/2009年5月28日	3.5万
3	弧光幻想曲 Wii MMV/2009年6月4日	2.8万
4	真・三国无双5 帝国 PS3 Koei/2009年5月28日	2.5万
5	斯隆与马克贝尔的谜之物语 NDS Level-5/2009年5月21日	2万

本月大作的幕后花絮

《王国之心 358/2 天》中经常会有夕阳的场面出现，这种表现手法是野村哲也中学时放学回家途中看到的夕阳场景为印象而制作出来的，那时野村每天骑车上学和回家都要一个小时。而且野村的老家走到海边只要几分钟，因此对海边日落的景象留下了深刻的回忆。野村认为任务结束后出现的夕阳场面能够让很多玩家感受到哀愁与畅快的感觉。



仰望天堂

文 Lancer
美编 anubis

经常逛游戏论坛的朋友都知道，销量贴永远是各类论坛里的热门讨论贴。游戏玩家可能是这个世界上最关心销量数据的消费人群，这些原本应由业内人士与投资者关注的内容成为玩家们最好的谈资，Enterbrain、MediaCreate、NPD、ChartTrack等统计机构成为玩家耳熟能详的名字，地下统计机构Vgchartz网站也能有700万以上的每月页面访问量。关心销量的玩家绝大多数是核心玩家，或多或少都会带有那么一点阵营倾向，神经难免会较为敏感，只有报喜不报忧才能让各阵营的拥趸都看得开心。因此NPD的分析家Anita Frazier每次在销量报告公布后都会发表一份解读说明，PS3的销量垫底了，就要强调“同比销量有所增长”；Wii的销量同比降低了，就要强调“可能是因为供货不足”；知名游戏博客Kotaku有这么一个传统：每次NPD数据公布后，就要播报三大厂商对数据“看起来很高兴”的回应，并配上一张每期各不相同的笑脸图。不知从何时起，这些笑脸图渐渐消失不见，三大厂商也不再“看起来很高兴”了，连当惯了喜鹊的Anita Frazier也难得了当了一回乌鸦——今年5月份的NPD数据公布后，Anita忧心忡忡地说：“每个产品类型的销量都在下滑，美国市场正在困境中挣扎。”看来，这次她也无法从两年来最差的市场环境中提炼出哪怕是一丁点的喜人数据，难怪三大厂商都乖乖地闭了嘴。

今年3月份开始，美国游戏市场规模开始以近乎自由落体的速度持续萎缩，月均缩水幅度接近20%；上半年，日本游戏市场总规模下滑24%，半年内没有一款游戏达成百万销量。去年游戏产业在金融风暴中歌舞升平、羡煞旁人，如今各国经济好不容易出现一点复苏的迹象，游戏产业却乌云盖顶。这会是一场雷阵雨，还是漫长雨季的开始？下半年的游戏产业将何去何从？

诺基亚 N97
我的网络 随“触”可得

音乐，随“触”可得

乐“触”乐精彩，诺基亚N97卓越的音质，为我时刻呈现唯美音效。支持多种播放格式，动人旋律随触随享！

视频，随“触”可得

用诺基亚N97炫大3.5英寸宽彩屏观看视频，可谓身临其境，酣畅淋漓！mp4、3gp(MMS)格式的视频文件均可播放，最新热辣劲爆大片尽在掌握！

游戏，随“触”可得

诺基亚N97预装“吉他传奇”游戏，打发无聊时光，随触随玩，弹出你的摇滚范儿。无需音乐细胞，只要按照屏幕上滚动的音符节拍，触碰相应的位置，就能像摇滚教父一样在手机上演绎疯狂吉他。

地图，随“触”可得

诺基亚N97内置网络辅助GPS(A-GPS)，将自己感兴趣的酒店、美食、休闲场所、演出场馆等信息列为地标并下载至诺基亚地图。

办公，随“触”可得

在我的手机上查看Word、Excel和PowerPoint附件；轻松浏览数码文件和文件夹；轻触诺基亚N97上的Quickoffice，一切就是这么简单！

软件，随“触”可得

随时随“触”更新最新版本的软件？只需使用“软件更新”应用程序，我的软件即刻焕然一新！



淘宝，随“触”可得

诺基亚N97内置“淘宝网”互联精灵，让您随时随地货比三家，淘我喜欢。只要是您想得到的产品，用诺基亚N97随时搜索、比价、收藏，一个都不落下！

新闻，随“触”可得

快节奏的工作生活，要与全球资讯保持时刻同步。诺基亚N97内置“新浪新闻”互联精灵，配合个性化触屏主菜单，简单设置，轻松“拖拽”，我的新闻随时更新、随“触”可得。

下载，随“触”可得

我的随身应用超市！点触打开诺基亚“下载”应用程序，即可在手机上发现、查找、预览、购买、下载并享受到丰富的图片、铃声、游戏、壁纸、主题、视频片段以及超多的实用软件。

旅程，随“触”可得

还在为出差旅行订酒店机票而烦恼？在诺基亚N97中安装“携程网”互联精灵，让您即时管理自己的行程路线，预定机票和酒店，哪个城市都不陌生。

时尚，随“触”可得

时尚要新鲜！无论是时尚圈的劲爆新闻还是潮流前沿的热辣资讯，用诺基亚N97内预置的“时尚网”互联精灵，第一手的时尚猛料一网打尽，触手可得。

股市，随“触”可得

股市风云瞬息万变，只有掌握实时行情，才能抢占先机。诺基亚N97内置“大智慧”互联精灵，一触即发，让我随时随地游弋于金融股市的风头浪尖。

* 画面中手机及其屏幕仅供参考，实际手机及其屏幕显示请以真实手机为准。

天堂之暗影

去年末，金融风暴导致世界各地芯片制造业产能过剩，大批工厂停产，广东东莞等地出现了民工返乡潮。不过也有一些工厂仍在热火朝天的满负荷运转，比如Wii的代工厂。芯片业的产能过剩让任天堂受益匪浅，为了让闲置的生产线重新启动，有的是芯片厂愿意为任天堂提供廉价服务。这批于去年末生产的Wii今年初开始在欧美各地摆上货架，发售两年多以来一直供不应求的Wii总算摆脱了缺货状态，去年圣诞没有收到Wii而失望的玩家们在一二月份陆陆续续地得到了自己的主机。1月份，Wii北美销售68万，同比提高近两倍；2月份，Wii北美销售75万，同比提高近80%。Wii销量的大幅度增加促使市场规模继续保持两位数的增长，为2009年开了个好头。任天堂的营业额占游戏产业总规模的一半左右，任天堂的业绩增长是拉动业界的火车头，既然Wii可以在非假期里实现70多万的月销量，2009年应该也会是一个大增长的好年。

正所谓春江水暖鸭先知，没人比任天堂更了解市场。1月末召开的任天堂财报说明会给期待游戏产业规模继续膨胀的分析家与投资者们泼了盆冷水，Wii的财年预期销量下调100万，任天堂的股价就应声下跌了12%，以18年来的最大单日跌幅验证了市场的恐慌情绪。一边是生产线全面启动，远远超出正常水平的大批主机运往零售商；另一边却在降低财年销量预期，这预示着这一批的大规模出货之后，市场热度将骤然冷却，圣诞商季的残余需求量被喂饱之后，软件断档的Wii将从供不应求转为供过于求。

3月份之后，Wii在全球范围内销量大跌，3月份美国Wii销量同比降低15%，4月份从去年同期的71万暴跌至34万，5月份从67万跌至29万。在日本，Wii从2月份开始被PS3全面反超，连续两个多月销量低于PS3，周销量长期低于2万。比起去年同期，这三个多月来Wii的软硬件销售额几乎被腰斩，成为拖累整个产业规模巨幅萎缩的根本性原因。任天堂将2009年来Wii销量的高开低走总结为去年同期“用力过猛”，去年春《任天堂全明星大乱斗X》、《马里奥赛车Wii》、《Wii Fit》等千万级巨作在两个多月之内集中发售确实是游戏史上空前的盛况，以至于《横行霸道IV》为首的高清阵营对Wii咄咄逼人的气势起不到丝毫阻挡作用。Wii不仅改变了游戏业的技术进化轨迹，也改变了商业规则。主机进入成熟期后才迎来大作群的商业铁则被推翻，Wii将大作高度集中于发售的头两年才能以最快的速度提高普及率。但井喷的必然结果是在之后相当漫长的时间里资源匮乏，这是任天堂一开始就应该料到的局面。只是现实比预想中的残酷一些，已经下调的2650万台财年销售目标最终失守，四五月份的惨淡经营完全超出了岩田聪的预期，一向对任天堂的经营策略充满自信的岩田聪忍不住向媒体抱怨：“日本人的新鲜感转瞬即逝，Wii正面临自发售以来最不乐观的局面。”

在任天堂的规划中，第一方的大作井喷之后，随之而来的第三方游戏会将Wii的销量维持在一个较高水平，任天堂在2007年里与日本第三方的频繁接触也许就是为此铺路。岩田聪没有料到，绝大多数第三方到了Wii上就成了扶不上墙的烂泥。2009上半年，日本第三方在Wii上前仆后继，以数千套销量暴死的案例不计其数，销量超过10万的第三方游戏只有《怪物猎人G》一款，销量超过5万的游戏仅5款。《最终幻想水晶编年史 时之回声》、《丧尸围城 丧尸的祭品》、《胧村正》等高关注度作品都以不到5万的销量让第三方亏得心胆俱寒。

在次世代主机中全面押注于Wii的MMV身先士卒，《英雄不再》、《胧村正》等多款游戏都是叫好不叫座的典型，MMV大幅裁员降薪并取消宣传计划，社长和田康弘在博客中哭诉对Wii游戏的全线亏损“泪眼朦胧”。在Wii上无往不胜的休闲类游戏经历了第一波的狂热之后也风光不再，Hudson的《十项全能》首作销量超过200万，续作在日本和欧洲销售数月之后销量仅勉强达到12万。缺乏第一方大作固然是Wii销量大跌的主要原因，但令岩田聪最为担忧的新鲜感消退问题也是无法回避的因素。



■大获好评的《胧村正》销量惨淡。



■《口袋妖怪 白金》魅力依旧。

在Wii暴风骤起的同时，任天堂的另外一片蓝色海洋里依旧风平浪静。NDS销量突破一亿之后，NDSi的到来就像一场及时雨，让NDS摆脱饱和困扰，在全球主机销量榜中继续遥遥领先。NDSi北美发售首月销售82.7万台，为转冷的市场空气注入了一股热流，NDSi与《口袋妖怪 白金》的配合收到了预想的效果。第三方对NDS“肥水不流外人田”的抱怨渐渐消退，个别第三方对任天堂经营策略融会贯通之后也在NDS上找到了生财之道。Majesco的《料理妈妈》两作销量超过650万，EA的“《模拟人生》系列”在NDS上共有4款游戏突破百万销量，育碧的女性向游戏《Imagine》与《Petz》总计有8部作品进入白金销量俱乐部。不过今年来任天堂与第三方在NDS上的低龄休闲向游戏推出速度明显放缓，上半年全球销量排名前10的NDS游戏只有《口袋妖怪 白金》是本年度发售（美版/欧版）的新作，销量超过30万的休闲新作居然只有一款《园艺妈妈》。任天堂有意引导第三方在传统游戏类型上多做尝试，对核心玩家兼收并蓄也是岩田聪“人手一台”目标的关键，可惜结果只能证明任天堂的蓝海与传统游戏的红海之间正日益界限分明。上半年NDS的第一传统大作《横行霸道 唐人街战争》以不到9万套的首月销量壮烈牺牲，销量数据发布后不久，SCEA发言人就得意洋洋地透露正在与Rockstar商讨PSP版《GTA》新作的可能性，《唐人街战争》的PSP版果然在E3展后不久公布。任天堂是休闲游戏的天堂，却有可能成为M级传统游戏的地狱。

2004年E3展，NDS与PSP首次公开亮相，当人们对即将到来的掌机之战翘首以待时，岩田聪与久多良木健各自发表了“平行市场论”，声称两部掌机针对的用户群体不同，二者不存在正面竞争关系。现在我们可以更深刻地理解所谓“平行市场论”并非粉饰太平的官话，走休闲健脑之路的NDS轻松突破一亿销量，保持传统的PSP也羞涩地达成了5000万的阶段性目标。NDS继续在它的蓝海中畅游，而PSP也将走出荆棘，步入坦途。

凤凰之涅槃

2008年，根据日本《FAMI通》杂志的调查，零售商对业界趋势最普遍的感受是“脑白金热正在转为怪物猎人热”。继2008年荣登日本游戏销量榜首，《怪物猎人 携带版2nd G》于2009上半年再次登上销量榜次席，这款怪物级游戏于7月份销量突破350万。按照目前《MHP2G》依然绵而有力的销售趋势，它的最终销量很有可能达到400万套，成为继《勇者斗恶龙VII》之后PS系主机上第二个在日本达到4白金级销量的国民级游戏。《怪物猎人》正在成为日本的另一个“口袋妖怪”。

《口袋妖怪》的诞生为Gameboy续了5年的命，《怪物猎人》的出现让险些走投无路的PSP找到了出路。游戏玩家的平均年龄在不断提高，但中小学生永远是游戏产业中利润率最高的用户群体，学生间群体交流的特性也使得这个用户群很容易滋生口耳相传效应，让游戏以病毒式传播



■《杀戮地带2》销量正在向200万稳步迈进。

速度发展为社会现象。《MHP》让PSP成为日本中小学校的流行新宠。正苦无出路的日本第三方们大喜过望，也都削尖了脑袋想方设法地把自己的游戏"猎人化"，没法"猎人化"的至少也要"联机化"、"对战化"。Square Enix屈尊降贵地把《最终幻想 Agito XIII》朝着"猎人化"的方向改造；Koei的《真·三国无双 联合突袭》没能口耳相传，但将近40万的累计销量也算有所收获；NBGI做了几个联机对战的《高达》之后，正准备用原创新作《噬神者》分食猎人向游戏的大蛋糕；连小岛秀夫都打起"猎人化"的主意，《潜龙谍影 和平行者》4位Snake共同挑战Metal Gear的概念朦朦胧胧地透着点《MHP》的影子。正如网战之于FPS，多人联机也在成为PSP游戏的标准。

欧美的市场结构与日本有很大的差异，任天堂早已在中小学生玩家中建立了牢不可破的地位，一开始就全力瞄准年轻人市场的PSP难以在低龄市场中再有所作为，《MHP》式联机游戏很难在欧美推广。2009上半年，PSP在欧美已处于濒死状态，软硬件销量永远在榜中垫底，在美国只有2款新作销量超过10万，PSP硬件销量只有NDS的四分之一，软件销量为其五分之一。上半年的重点大作《抵抗 惩罚》销量仅14万，系列销售额超过10亿美元的《摇滚乐队》在PSP上推出后，以2万套的销量完败。惟一令索尼欣慰的是欧美的传统型游戏在NDS上同样走投无路，当他们碰得头破血流之后，索尼振臂一呼，用《GT赛车PSP》、《机车风暴 极地先锋》等巨作激励得第三方重新抖擞精神。PSP既然能在日本复兴，就有机会在欧美起死回生，这需要一款《MHP》一样的决定性作品，谁能率先打开局面，就可以得到掌机的天下。

如果第三方始终摸不着门道，引导市场走向是第一方的责任。睽违五年之后，索尼终于宝刀出鞘，已经在人们的回忆中朦胧淡忘的《GT赛车PSP》直接以高完成度试玩状态亮相并公布发售日。"千万级巨作+新机型"是激活市场的万能灵药，只有改变一潭死水的状态才能提振零售商的信心，避免PSP游戏零售渠道受阻。经济危机正在加速非畅销型产品的凋零，为避免产品积压造成的库存与资金周转风险，零售商随时有可能取消低销量产品的订单，人气涣散的PSP只有经历一次涅槃重生，才有希望走上市场人气与作品质量交叉推进的上升螺旋。

经济危机造成的零售渠道收紧也是PS3在欧美处境每况愈下的重要原因。价格因素对PS3造成的破坏性影响正随着经济危机而迅速扩大，高价位与低销量让零售商只能不断冷落PS3，GameStop总裁Dan DeMatteo多次呼吁索尼及早降价，Activision Blizzard总裁Bobby Kotick威胁索尼"如果不降价，我们只能放弃PS3"。价格因素正在让索尼与整个产业链上所有合作伙伴的关系不断恶化。

索尼也有它的难言之隐。受经济危机影响，SCE部门上财年的盈亏平衡计划落空，为索尼集团又带来了585亿日元的亏损，比1月份预计的300亿日元几乎翻了一番。根据去年的内部传闻，索尼原计划在SCE部门确保盈亏平衡时下调PS3售价，但这突如其来的近600亿日元亏损让降价计划不得不押后。PS3已经导致SCE这三年连续赤字逾4000亿日元，如果算上包括CELL在内的巨额前期研发投入，PS3造成的损失可能超过6000亿日元，即使它的生命周期真的可以达到10年，可能也永远无法收回这笔巨资，索尼现在能做的只有尽可能减少损失。

与PSP不同的是，PS3的硬件销量虽然没有起色，软件销量却在稳步提升。上半年X360在欧洲的硬件销量比PS3高30%，但软件销量却略低于PS3，《生化危机5》、《街头霸王IV》等跨平台游戏都是PS3版销量更高。在美国，跨平台游戏的PS3版与X360版之间的销量差距也在缩小。上半年的PS3主力大作《杀戮地带2》目前全球销量超过170万，高于同期的X360主力独占游戏《光环战争》，200万目标指日可待。最让索尼欣喜的是本土市场。《如龙3》和《生化危机5》这两个50万级游戏就已经为PS3带来了一个小阳春，4月的《最终幻想XIII》试玩版为PS3的这波春季反击战推波助澜，让索尼赢得了第一场阶段性局部战争。2009年前4个月，PS3在日本平均周销量接近3万台，比2008年同期提高50%。

PSN的发展速度也让索尼满意，虽然只是赔本赚吆喝的免费服务，总计2500万的用户数量令索尼CEO霍华德·斯金格大为满意。2月份索尼公布的机构改革中，将网络作为两大重点发展目标之一，由平井一夫担任索尼网络事业的最高统帅。以PS3与PSP为核心的网络计划将贯穿索尼辽阔的产品线，平井一夫的新职位拥有调度其他部门资源为其所用的权力，PS3战略地位的稳固是其继续取得索尼集团战略投资的保障。10年前久多良木健开始构思PS3时已经将消费电子网络化作为索尼集团的使命，十年间索尼风雨飘零，大方向始终不变。微软仍是横亘在索尼面前的主要对手，不过8年来一直死咬索尼不放的微软已俨然摆出一副胜利者的姿态，对索尼这个老对手有些看不上眼了。E3展中，微软剑指任天堂，向广阔的蓝海挺进。

白虎之初生

索尼在惨淡经营，微软互动娱乐部的日子也不好过。自从2001年以来，游戏业务已经给微软造成了累计50亿美元的亏损。X360已经走出了贴钱卖主机的阶段，但主机维修与更换成本、收买第三方软件商的开支都是数额不菲的投入。微软互动娱乐部今年第一季度重返赤字，从去年同期的盈利1亿美元转为亏损3100万美元。微软首席财务官称，时下是微软有史以来所处的最艰难的经济环境，这么一点亏损"很让人高兴"。微软高兴的理由是X360季度销量同比提高30%，用不到9个月的时间完成了1000万的销量，相当于PS3的全年销量。

去年秋季开始，微软将主攻目标从核心玩家转向家庭用户，并深入模仿任天堂模式。随主机赠送轻松家庭向游戏是任天堂的常用营销手段，微软从去年秋开始也将主机套装所赠送的游戏从核心向变为以家庭向为主，赠送《乐高印第安纳·琼斯》与《功夫熊猫》的标准套装和赠送《索尼克全明星网球》的Arcade套装已经有超过500万套的销量。售价比Wii低50美元的Arcade套装被微软报以极大的期望，是微软争抢家庭用户的主力产品，然而其销量却比贵出100美元的标准套装低100万，这说明冲着低价位购买Arcade版的家庭用户数量非常有限。去年微软花了不少宣传成本的《歌舞红唇》和《你在电影中》销量并不理想，在大众心目中，X360仍是车枪球类重度玩家聚集的核心向主机，缺乏Wii的亲民色彩，也没有PS2那海纳百川的大众化形象，微软只有完全颠覆其市场策略才能从核心进化为主流。

以满足核心玩家的胃口为目标几乎成为微软的战略惯性，在日本X360也有成为宅男机的趋势。自从《偶像大师》大热，X360便被诸多美少女游戏开发商相中，在欧美充满硬汉色彩的X360漂洋过海之后，突然变得柔情似水，肌肉壮汉与血盆大口的野兽们被大眼睛美少女们所取代，霎时间，莺莺燕燕好不热闹。微软在日本的"宅化"战略卓有成效，在日本游戏杂志的主机满意度调查中荣膺榜首。日本宅向游戏杂志《GEMAGA》的读者期待游戏调查中，《梦幻俱乐部》

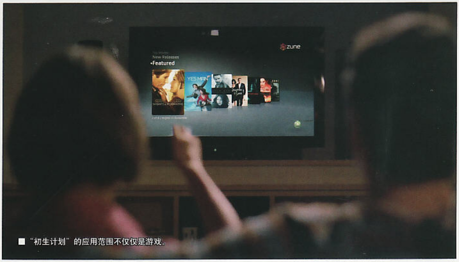
力压《勇者斗恶龙》位列榜首。从美式车枪球的极端走到日式宅文化的另一个极端，X360把本土化战略做到了极致；今年3月末终于实现微软苦苦追寻的第一个里程碑——日本销售百万台！为了这个目标，微软等了7年，投入的资金可能是这百万台X360销售额的数倍。如今X360在日本的周销量水平仍在5000台左右徘徊，每一次大作降临都像在打水漂，接触水面的那一刻会荡起些波纹，但总是很快消散，之后便恢复原状。微软也知道X360在日本终究是难成气候，继续投资的目的是为美国血统的Xbox品牌注入东洋基因，让日本国民逐渐消除对X360本能上的排斥心理。至少在现阶段，X360的日式游戏阵容依然明显强于PS3。不过宅系游戏太多也有可能是主机走向边缘化的表现，过去土星、DC等短命主机都是在宅系游戏的繁荣中逐渐消亡。X360在日本剩下的时间不多，《最终幻想XIII》发售后，X360的RPG优势将荡然无存，除非微软能说服SE在日本推出X360版《最终幻想XIII》，否则因《蓝龙》、《星之海洋4》等RPG大作培养出来的一批RPG用户可能将在所难免地转向PS3。

占领日本不一定要靠《DQ》或《FF》，"脑白金"与《Wii Sports》证明新类型游戏也可以起到出奇制胜的作用，只要有一套能确实激起玩家好奇心的操作装置，就可以打破业界传统规则束缚，即使没有第三方的支持，也可以创造一个全新的市场。

2009上半年，微软第一方的表现相当低调，Rare、Lionhead等几名主力爱将都没有新作动静，年度大作计划聚焦于《光环3 神兵天降》这么一款资料片作品。直到"初生计划"亮相，我们才知道Rare与Lionhead正在从事一项更宏伟的计划，微软这头来自西方的白虎神兽始见兽王之威。

微软从不避忌抄袭的恶名，当SCEA总裁杰克·特雷顿怒斥微软是跟屁虫时，彼得·摩尔大咧咧地说"这叫青出于蓝"。收买第三方是PS时代索尼与第三方合纵连横的模仿，它用更雄厚的资金成功地以彼之道还施彼身。"初生计划"是微软的又一次青出于蓝，充满未来色彩的技术造成了比当初Wii公布时更为轰动的话题性。E3之后，岩田聪、宫本茂与雷吉一改以往笑看风云的从容姿态，对"初生计划"极尽羞辱与质疑，三大高层轮番炮轰微软的盛况令人想起2005年久多良木健与平井一夫不断将"Xbox2.5"挂在嘴边的情形。板垣伴信曾用一句日本谚语来形容此类现象，叫做"弱狗吠得凶"。也许任天堂一反常态的口水战也是心底发虚的表现。"初生计划"已经将体感操作的可能性几乎挖了个精光，暂且不提它能否成功，有"初生计划"在前，任天堂想要再设计出一套令人眼前一亮的控制器难上加难。微软互动娱乐部副总裁唐·马特里克的那一句"彻底改变娱乐业"并非哗众取宠，将搭载"初生计划"的X360直接晋级为新一代主机的意图已经相当明显，Rare与Lionhead已经全面投身于"初生计划"的新作开发，微软一口气向第三方发布了上千套开发工具包，隆重程度胜过了投放新主机。马特里克坦言："是Wii教育我们无需硬件规格进化也可以进入娱乐新时代。"

马特里克用的字眼是"娱乐"而非"游戏"，这里面大有学问。微软从未忘记进入游戏业的真正目的，游戏只是微软征服客厅的跳板。Wii在大众市场取得的爆炸性成功让微软灵感泉涌，既然体感控制方式能令民众趋之若鹜，如果使其成为客厅里的标准操作界面，微软也许可以加速其客厅战略的进程，甚至成为连接客厅与书房的纽带。比尔·盖茨近日透露"初生计划"不仅是游戏部门的项目，也有Windows部门的全面参与，它的无穷潜力让已经退休的盖茨无限憧憬地说："将其应用于办公室的前景更令人关注而兴奋！"微软正研究"初生计划"在PC上的应用可能性，视频会议、远程协作、多媒体操作管理等都可以通过体感操作完成，无论你是坐在书房的办公椅上还是客厅的沙发里，你可以抛弃鼠标、键盘、手柄和电视遥控器，无需任何操作装置，用自己的身体和语音选台、播放电影、整理文件夹、浏览网页、登录QQ……如果将"初生计划"大规模推广到PC领域，《少数派报告》等科幻电影中所描绘的场景很快将成为现实，从办公室到普通家庭的PC应用方式将彻底改变，微软也可以通过大规模量产将成本控制到最低。如果"初生计划"成为家庭娱乐甚至办公的标准界面，所有家庭的电视机上都摆了个微软的摄像头，微软统一数字时代的终极目标将不再遥远。



■"初生计划"的应用范围不仅仅是游戏。


■《梦幻俱乐部》有望成为继《偶像大师》之后X360在日本的又一个成功之作。

严冬之圣战

Bungie总裁Harold Ryan表示，2010年秋季的《光环 致远星》可能会对应"初生计划"，从时间上判断，该作可能会成为"初生计划"的首发阵容之一。微软正在将资源全面集结于"初生计划"，今后无论是新类型游戏还是传统游戏类型，可能都或多或少地会用到一些体感操作功能。2010年将会是微软喷薄而出的一年，除了围绕"初生计划"的宏伟计划外，从年初的《心灵杀手》、《质量效应2》到随后的《最终幻想XIII》、《光环 致远星》，核心玩家大有盼头。相比之下，今年下半年的X360阵容可能会稍有逊色，不过《分裂细胞 断罪》、《求生之路2》、《极限竞速3》等独占大作以及多款跨平台巨作已经蓄势待发，对于索尼随时可能公布的降价或超薄PS3，微软也早有准备。

PS3的降价传闻从年初开始嚷嚷到年中，索尼始终没有动静。除了自身的囊中羞涩外，微软的虎视眈眈也是主要原因。索尼担心PS3降价后，随之而来的X360降价会使其折价促销效果大打折扣，价格战不是索尼能玩得起的金钱游戏。根据业界传闻，X360可能有两种降价方案，一种是将399美元的精英版降价为299美元并取消原先299美元的豪华版，还有一种是直接将豪华版降价至199美元。前者成本较低，但如果PS3也降至299美元，X360的降价将难以起到阻击效果。X360对欧美核心玩家的挖掘已经非常透彻，依靠传统大作难以再推高销量，去年《战争机器2》等大作发售时，X360的销量增长幅度都十分有限，而9月份X360降价50美元时销量立竿见影地得以飙涨。既然家庭与休闲用户正在成为微软的主要目标，X360就要及早降到被视为主流化阶段最理想价位的199美元。事实证明休闲市场的妇孺们也没那么容易用阉割版的Arcade套装糊弄，只有实打实地把主力机型降到199美元才能持续向主流市场渗透，为明年的"初生计划"铺路。

微软将目光锁定2010年，索尼的大计则是2009年。超薄PS3仍裹着一层遮羞布，不过曼妙胴体早已隐约可见，PS3的命运全系于此。是触底反弹还是永远垫底？超薄PS3的胜败将决定一切。如果超薄PS3能让索尼赢得今年的年末商战，索尼的十年计划将顺利进行，PS3尚有反超X360的一线希望；如果超薄版也无法挽回人气，PS3恐怕将再无翻身的可能。从近期零售商的举动来看，几乎可以确定超薄PS3将于8～10月份期间发售，主要的悬念在于其售价。最理想的状态是120GB超薄版PS3以299美元的价格推出，这样可以实现最大幅度的销量反弹。采用新工艺



□《极限竞速3》号称要超越《GT赛车5》。

生产的超薄PS3成本将会更低，与上一次降价时隔2年，再来一次100美元的降价也是合情合理。不过最近斯金格爵士气呼呼地指责Kotick一干人等威胁索尼降价的行为是在“制造噪音”，摆出一副死猪不怕开水烫、打死也不愿降价的强硬姿态。也许索尼为了减少一些亏损选择了与合作伙伴们作对，也许这只是索尼不愿被微软看得太透而制造的烟幕。正如E3展中让天下人掉下巴的《最终幻想XIV》，索尼的手中可能还有一些隐藏的王牌尚未祭出。近期有传闻称《GT赛车5》可能会在11月27日发售，与《GT赛车PSP》可联动，GameStop网络商城提供的预定发售日是2009年12月21日，这款常年隐藏于迷雾中的巨作可能并不是那么遥远。由《GTAIV》原班人马打造的PS3独占超大作《Agent》也被索尼处理得非常低调，这种本应喊破嗓子卖命宣传的大作被遮遮掩掩的原因只有一个，那就是不愿太早地向对手摊开底牌。PS3已知的年末独占游戏不多，所有焦点都集中于《未知海域2》，该作以压倒性的画面质量被评为今年E3展最佳游戏，销售潜力无可限量。日本的全部希望都在《最终幻想XIII》，根据近期发布的影像与图片资料，试玩版完全没有展现该作的真实魅力，画面质量据称也只有成品的一半水平。只要《最终幻想XIII》确实能赶在年内发售，2009年将成为高清游戏在日本的崛起之年，只不过和田洋一对于发售日的那句“神才知道”着实令人忐忑不安……

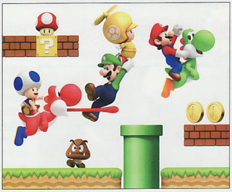
如果不是因为将PSP和PS3的反攻大计都挤在了2009年，今年末PS3的大作阵容可能会更强悍一些。PS3毕竟仍是一个贴钱的项目，只有PSP才能让索尼看到真金白银。PSP go 250美元的定价里包含了相当可观的利润，PSP的软硬件盈利可以为PS3提供经济基础。2009下半年，PSP游戏阵容之豪华令人叹为观止，以《GT赛车PSP》为首，索尼巅峰时期的明星大腕们于PSP上再度云集，《铁拳》、《灵魂能力》、《传说》、《王国之心》、《胜利十一人》、《杰克与达斯特》、《海豹突击队》、《GTA》……外加《刺客信条》、《机车风暴》、《小小大星球》等次世代新贵，另有《428》、《真·三国无双5 Special》、《战场的女武神2》等惊喜与意外之作源源不绝地公开，如此盛况只有2001年PS2最恐怖的大作井喷期方可与之媲美。看来今年PSP游戏权利金收入这一项可以让平井一夫收得喜上眉梢，应该可以为PS3的降价贡献一些资本。

平井一夫当前最关心的网络事业也将通过PSP率先驶入快车道，以网络下载为标准发行渠道的PSP go将改变SCE网络策略长期以来隔靴搔痒的局面，与苹果App Store类似的综合下载服务呼之欲出。为吸引小型工作室和个人为PSP开发趣味实用软件，索尼将PSP开发工具包二折销售，并降低软件审核的门槛，PSP的软件开发军团迅速扩张。索尼的目标不是借这些小型软件促进PSP的销量，而是建造一个内容上包罗万象的PSN，使其成为今后索尼各类电子娱乐产品共用的巨型资源库，使用PSP固件的Aino手机、传闻中正在组建的PSP手机研发团队——索爱与SCE之间正在水乳交融，PSN提供的丰富娱乐资源将会让SCE各兄弟部门的对应产品受益匪浅。

网络正在向掌机大规模渗透，任天堂的DSiWare稳步发展，SE等主要发行商都拿出镇社之宝。通过Wi-Fi Connection下载新任务也逐渐为NDS玩家所接受，《勇者斗恶龙IX》发售一周后即提供新任务下载。在家用机上几乎成为标准的追加下载包形式正在掌机上逐步普及。

与PSP一样，NDS也将大作高度集中于下半年。《勇者斗恶龙IX》不负众望，以234万的首周销量创造了系列最高的首周销售记录。《口袋妖怪 心之金·魂之银》是NDS的秋季主打，冬季另有《塞尔达传说 灵魂轨道》。不过销量过亿的NDS在普通玩家中的市场饱和度已经很高，能够购买《DQ》、《塞尔达》、《口袋妖怪》的玩家大多早已有一台或多台NDS，《勇者斗恶龙IX》发售当周NDSL与NDSi的总销量为12.8万，还没有达到2007年夏季普通的周销量水平，而且这个销量数字也保持不了多久。任天堂想要完成人手一台的目标，不能光靠这些老面孔，利用NDSi的摄像头再造一个“触摸世纪”才能扩张蓝海、吸引新用户。除了让用户在闲极无聊时拍几张大头贴，NDSi的两颗“眼睛”至今还没有发挥太大的作用，从战略角度而言，任天堂更需要的是摄像头化的脑白金，而不是冷饭化的《口袋妖怪》。

多数厂商的年度大计是从秋季开始，任天堂更青睐被其他厂商忽略的夏季，从《脑白金》到《Wii Sports 运动胜地》，任天堂经常将一年中最重要的战略级大作放在夏季开卖。《Wii Sports 运动胜地》目前在日本每周销量十余万，与《Wii Fit》的销售情况非常接近，一两年后也有望在日本突破300万。任天堂比较关心的是7月下旬开始该作在欧美的销售趋势。当年《超级马里奥兄弟》在欧美随FC附赠，实现了4000余万的销量，之后的《超级马里奥兄弟3》不再是免费赠送，仍然有1700多万套的销量。照此粗略估算，《Wii Sports 运动胜地》可能也会有1700万以上的销量。同理，《Wii Fit Plus》也是一款有望达到千万级的游戏。至于《新超级马里奥兄弟Wii》的销量可以参照NDS版的前辈。如此算来，下半年Wii就有3个准千万级大作，与2008春季商战期间的阵容基本相当。上半年Wii销量大跌，关键原因是任天堂战略性地将主力大作集中于下半年。上一次Wii千万级大作的集结是为了镇压《GTAIV》、《MGS4》等高清阵营大作，这一次同样是为了围攻《现代战争2》、《最终幻想XIII》、《刺客信条II》等高清阵营的又一波大作潮。以大作真空期的表现断定Wii热潮已退显然是有失偏颇，下半年Wii与高清阵营的对决才是决定市场走势的关键。



▲《超级马里奥兄弟Wii》销量潜力无可置疑。

仰望天堂

根据NPD发布的数据，上半年美国游戏市场规模同比降低12%，其中6月份降幅达31%，创下9年来最高同比降幅记录。NPD分析家Anita Fraizer认为上半年缺乏大作导致玩家持币观望，只有主机降价或巨作发售才会让市场回暖。2008上半年巨作集结是导致今年上半年游戏业产值大缩水的主要原因，但下半年的已知游戏阵容已完全超越去年，Fraizer认为只要不出现大规模跳票现象，今年游戏业总产值仍有实现增长的可能，这需要各厂商齐力创造有史以来最豪华的年末大作阵容。游戏产业正处于迈向主流娱乐的关键阶段，2009年末商战肩负着保持产业动力的重要使命。与个别主机风头过于集中的往年相比，5大主机都有大批重磅大作一字排开的2009年末商战无疑更值得期待。2009上半年的游戏业是在地狱里仰望天堂，所有厂商都把希望放在下半年。因淡季而提不起兴致的玩家们即将迎来大作的天堂。

文 阳光成员 KarinP 美编 木仙

2009年度下半年期待游戏排行榜揭晓

在经历了 2009 年度上半年的平淡期后，在 2009 年度下半年的游戏界处于大作集结，有如山洪爆发的蓄势之势，从 8 月开始《怪物猎人 3 tri》将为众多太作如排山倒海袭来打响第一枪，紧接着 9 月将是大作发售最为集中的一个月份，10 月的头号热门大作《未知海域 2 纵横贼道》也将于玩家们见面，直到 11 月的超重磅压轴《现代战争 2》的到来，可以说下半年的每一个月里都有值得期待的游戏，玩家们必定会为下半年的游戏购买问题感到资金紧张吧？（笑）

总票数 34869 投票结果来源于 www.levelup.cn

PS3/X360

NO.1 现代战争2



《现代战争 2》的关注率果然最高，从 2009 E3 展的首段试玩影像曝出后，国内外玩家无不对本作充满了期待，而前作《使命召唤 4 现代战争》大卖 1300 万也标志着游戏在转型于现代化战争题材的道路上所取得的成功，就像 AB 品牌经理 Simon Wells 说的那样，本作将会成为历史以来销量最高的电子游戏，如电影般的演出效果、与前作一脉相承的剧情、现代战争所独有的紧张压抑感，种种感官上的享受想必早已超越玩家心目中"神作"的级别了，好吧，"宇宙超级第一打枪神作"与你相约 2009.11.10，咱们不见不散！

总票数 1805　得票率 22.47%

NO.2 猎天使魔女

它不仅有着超性感的女主角设定，而且更是初代《鬼泣》的制作人—神谷英树开发的一款次世代动作游戏。手脚中暗藏枪械，并可以使用华丽的拳脚攻击，激烈而爽快的战斗和鬼泣十分相似，作为世嘉原创的一个全新品牌，我们有理由相信本作定能够博得众多玩家的青睐，而神谷英树本次更是为各位玩家创造了一个"女但丁"，其优雅而不失华丽的动作与战斗中时不时让你咧嘴而笑的挑衅动作必定让玩家大呼过瘾。



总票数 1701　得票率 20.47%

NO.3 刺客信条2



本作是"《刺客信条》系列"的正统续作，游戏的故事舞台从十字军东征时期的耶路撒冷来到了文艺复兴时期的意大利。《刺客信条 2》将引入全新的任务和游戏要素，增加更多种类的武器和道具并借此衍生出更加丰富的玩法，在 2009 E3 展出的影像看来，本作在画面与游戏内容上有了质的飞跃，使用飞行器在高空长距离滑行之后降落于房顶之上，然后一个华丽的翻身而下神不知鬼不觉地干掉敌人，哼！刺客就是这么自信的。

总票数 1157　得票率 14.56%

名次	游戏名	票数	得票率
4	职业进化足球 2010	1039	12.76%
5	丧尸围城 2	783	9.98%
6	铁拳 6	750	9.38%
7	生化奇兵 2	435	5.12%

PS3

NO.1 最终幻想 X III

作为"《最终幻想 X Ⅲ》系列"之首作，本作由北濑佳范指导，鸟山求监督，《最终幻想 X》的制作小组负责开发，借由 PS3 的强大机能，我们有理由相信这款次世代的幻想之作将不负系列多年以来的盛名以及广大玩家的期待。2009 E3 公布的影像中，其战斗流畅程度丝毫不逊色于一款动作游戏，而全新的奥丁与冰之女王召唤兽更是凸显了华丽的画面，更是代表了 JRPG 的顶峰之作，战斗部分追求"无缝"连接，使得游戏充满了紧迫感。《最终幻想 X Ⅲ》势必将在如今 JRPG 游戏萎靡的环境下扮演一个中流砥柱的角色。



总票数 1731　得票率 19.16%

NO.2 未知海域2 纵横贼道

顽皮狗的 PS3 动作游戏《未知海域》再次出击，平民英雄德雷克这一次将追随 13 世纪传奇探险家马可·波罗的足迹经历新的一轮神奇冒险，2009 E3 展的影像让玩家留下了深刻的印象，游戏背景跨度之大令人叫绝，从深邃的丛林到大雪纷飞的雪山之巅，游戏中令人赞叹的古代遗迹与令人敬畏的各类失落乐园给玩家带来了无尽的探索欲望，外加画面上的至高享受与三人联机的乐趣足以让玩家沉浸许久，而新加入的联机网战模式无疑又将是一种全新的体验。我们完全有理由相信，当本作发售之际"神机画面王"的宝座必将是"船长 2"的囊中之物。



总票数 1244　得票率 13.77%

NO.3 忍者龙剑传Σ2

《忍者龙剑传 Σ 2》的 PS3 版将会追加全新武器巨剑"破碎牙·闇魔"，并将有 X360 版不曾出现的巨大的 BOSS 登场。另外，雾幻天神流霸神门女忍者绫音也将首次作为可操作角色在"《忍者龙剑传》系列"中参战，其优美的动作与身段不言而喻，另外本作还会追加其独有的对战模式，作为一款移植游戏来说《忍者龙剑传 Σ 2》算得上是真真正正的完整版。

总票数 932　得票率 10.32%

名次	游戏名	票数	得票率
4	薄暮传说	439	4.86%
5	瑞奇与叮当 未来 时空裂痕	175	1.94%
6	块魂赞歌	167	1.85%
7	泪洒三重冠 外传 阿瓦隆之谜	157	1.74%
8	三重宇宙	134	1.48%

X360

NO.1 失落的星球2



《失落的星球 2》的游戏舞台是前作故事发生后十几年之后经过温暖化改变的 EDN-3rd，这里将新增丛林等新场景，主人公也并非像前作那进行单人游戏，而是以"雪贼"们不同的视点展开故事。本作将会在前作玩家要求基础上追加大量全新要素，新场景、新角色、新武器等自然不必说，角色的动作也比前作更加丰富多彩。另外，全新的网战模式也是玩家们期待的焦点，与玩家间配合共同抵抗外星生物也别具特色。

总票数 719　得票率 10.14%

NO.2 战争机器2 全线开战版

《战争机器 2 全线开战版》将收录之前推出过的所有《战争机器 2》相关追加下载内容，本作最超值的地方就是追加了新地图包"黑暗角落"，这个地图包含有 7 张全新的多人联机地图和一个名为"废墟之路"的新章节，如果之前没有下载过其追加内容的话，玩家可以考虑下这款《战争机器 2 全线开战版》，即便宜又划算还能玩到新的追加内容，真可谓是"一石三鸟"之计啊。



总票数 678　得票率 9.57%

NO.3 光环3 天降神兵

《光环 3 天降神兵》讲述的是《光环 3》的分支故事，玩家将以新主角（特种部队 ODST 队员）的视点体验《光环 3》的故事，《光环 3 天降神兵》还将收录拥有全新战役以及成就的联机模，多种新的枪械、新增的游戏模式与新主角 Rookie 完全让你从另一个视角来体验这场壮大的战争史诗。

总票数 632　得票率 8.92%

名次	游戏名	票数	得票率
4	分裂细胞 断罪	566	7.99%
5	极限竞速 3	306	4.32%
6	真名法典 II	294	4.15%
7	求生之路 2	201	2.84%
8	心灵杀手	128	1.81%

Wii

NO.1 怪物猎人3 tri



8 月份的第一颗重磅炸弹，相信国内外的许多玩家都在期待着这款超大作的发售，新的怪物、新的喂食系统与全新的猎杀体验无不令人称赞，本作将活用 Wii 主机的特性，努力打造全新的次世代《怪物猎人》游戏作品。届时，焕然一新的联机协力杀怪又将考验各位猎人的技术，丰富的武器与防具更能体现出一个职业猎人的傲人战绩，而本作无疑又是一个"吞金利器"。在风情各异的城市中漫步，寻找你值得信赖的伙伴；在各类地势险峻的地方合力对付巨大的怪物，这种扑面而来的震撼与爽快尽在 8 月 1 日！

总票数 1114　得票率 19.83%

NO.2 生化危机 黑暗历代记

本作的舞台设定为 1998 年 9 月 29 日的浣熊市，也就是与《生化危机 2》相同的时间和地点，主人公当然也就是里昂与克莱尔，虽然同样是发生在《生化危机 2》的舞台中，本作的故事还将涉及到目前从未公开过的《生化危机 2》的"黑暗"另一面，让玩家体验到一个"熟悉而又陌生"的生化危机。



总票数 958　得票率 17.06%

NO.3 新超级马里奥兄弟Wii

本作将支持四人同屏进行游戏，马里奥的忠实伙伴们将悉数登场。从 2009 E3 展公布的影像中我们可以看到游戏中的合作模式是本作的一个亮点所在，相信这款作品推出之后会成为休闲娱乐为主的 Wii 玩家之首选。

总票数 786　得票率 13.99%

名次	游戏名	票数	得票率
4	SD 高达 G 世纪 战争	416	7.41%
5	最终幻想 水晶编年史 光与暗的公主与征服世界之塔	415	7.39%
6	寂静岭 破碎的记忆	344	6.12%
7	超级机器人大战 NEO	335	5.96%
8	圣恩传说	278	4.95%

PSP

NO.1 GT赛车 PSP

游戏将收录超过 800 辆的赛车，35 条赛道，支持 4 人联机对战，并加入了对应 PSP 主机的收集和分享等要素，能够以 60 帧每秒的速度运行，画面非常精细。这款《GT 赛车 PSP》无疑本年度中 PSP 上最值得期待的大作，更能和 PS3 版《GT 赛车 5》进行联动，在 PS3 版发售之前本作无疑是赛车迷注目的焦点，新加入的"车损"设定更能让玩家体验到游戏所带来的魅力，为了追求速度与激情的双重享受，《GT 赛车 PSP》必定是玩家的不二选择。



总票数 1643　得票率 20.51%

名次	游戏名	票数	得票率
2	王国之心 梦中诞生	1257	15.69%
3	灵魂能力 毁灭宿命	993	12.40%
4	铁拳 6	884	11.03%
5	机车风暴 极地先锋	806	10.06%
6	寂静岭 破碎的记忆	739	9.22%
7	伊苏 7	554	6.92%
8	对决传说	460	5.74%

NDS

NO.1 勇者斗恶龙IX



号称日本国民级 RPG"《勇者斗恶龙》系列"的最新作，本作将对应 Wi-Fi 通信，支持 4 人联机进行游戏，共同挑战谜宫内的强敌。全新的职业系统让玩家可以在游戏中扮演不同的角色，考验玩家之间相互配合的协作精神，而职业装备的防具和武器也将真实可见，多达 120 个的支线任务充分满足了玩家的冒险欲望，日后更可在官网下载到追加任务，使得本作的游戏性有了质的脱变，就像游戏开发者说的那样，区区 200 小时远远不够。

总票数 1037　得票率 20.26%

名次	游戏名	票数	得票率
2	塞尔达传说 灵魂轨道	953	18.62%
3	口袋妖怪 金 / 银	837	16.35%
4	莱顿教授与魔神之笛	533	10.41%
5	巴哈姆特之血	530	10.36%
6	沙加 2 秘宝传说	271	5.30%
7	召唤之夜 X 泪之皇冠	255	4.98%
8	偶像大师 深情之星	251	4.90%

文 UCG全体编辑 统筹 胜负师 美编 一刀&忽悠悠

2009暑期游戏补习班

俗话说："一年之计在于春。"但对于很多玩家来说，夏天才是能够充分享受游戏快乐的好时节。两个月的悠长假期让学生朋友终于可以暂时放下厚重的学习包袱，这自是不必多说，而对于已经身处社会的青年、中年甚至是老年玩家来说，在炎炎夏日里躲在凉爽的房间里，开上空调，倒上一杯消暑解热的凉茶，拿起手柄，靠在沙发里舒舒服服地玩上几个小时，绝对是种至高的享受。再说了，上半年因为种种原因落下的游戏课程，在这个夏天补上哪怕只是一部分，对于迎接秋冬季的游戏狂潮时能轻装上阵也是很有帮助的。

为了能让广大玩家更有针对性地选择所需补习的游戏，我们策划了"暑期游戏补习班"的特别内容，其中包括2009年上半年推出的全部主流机种上48款值得品味的作品，并附有12款优秀下载游戏的简介以及10款奖杯／成就神作的推介，相信可以补足不同玩家的需要。

这些其实相当于是课程简介，玩家最终还是要根据自身喜好以及空余时间的多少来选修各科目。在这里，祝愿各位玩家能在今年夏天玩儿得愉快，补得开心。当然，娱乐要适度，休息也很重要。

补习班游戏图例

PS3 **白骑士物语 古之鼓动** ①

游戏原名	白骑士物语 古の鼓动		
游戏类型	角色扮演	厂商	Level—5
游戏人数	1人	发售日	2008年12月25日
对应玩家年龄	12岁以上		文：纱迦

黄金眼评分 25


②

适应玩家人群 ③
- 有PS3的角色扮演游戏爱好者
- 对网络游戏不是太了解的人
- 需要一款游戏来打发大量时间的人

平均游戏时间 ④
- 故事模式通关需要……时左右
- 在线模式游戏时间视喜爱程度而定
- 白金奖杯最快也要350个小时

游戏概要 ⑤
本作是去年年底的一款大作，不过由于注重在线要素，使得其生命力一直保持至今。游戏的战斗系统和《FF XII》比较接近，不过没有GAMBIT设定，加入了连续技的要素。故事模式通关之后才是游戏的真正开始，为其付出上千小时也不足为奇。平心而论游戏的缺点不少，不过Level—5一直在进行修改，且每两周更新一次任务，再加上PS3的网络免费，有PS3的人不容错过。

走不完的冒险，打不完的网战！


◀经过数次大的更新之后，游戏的系统和原版已经有较大区别，游戏买回来就记得先升级。

目标400小时起，不打折！


⑥
▲官方最近不断放出全新的装备，看来是不想让玩家就此罢休。图为最新的大魔导士装。

特别提示 ⑦
游戏升级后追加了二周目的设定，除了能够以好装备去虐待敌人之外，更重要的是二周目中可以直接获得GR 7、GR 8的装备，对于新手来说实在是太有用了。

① 游戏的基本信息

包括机种、中文译名、原名、所属类型、发行厂商、发售日、游戏人数、对应玩家年龄和UCG黄金眼评分等信息。

② 游戏封面

方便玩家对照封面进行购买（不同地区版本的封面设计可能存在差异）。

③ 适应玩家人群

该游戏所适应的玩家群体，不在相应群体之列不代表你不能对该作进行尝试。

④ 平均游戏时间

游戏通关、隐藏要素、研究内容、全成就或白金奖杯所需要的时间参考，方便玩家合理安排游戏时间。

⑤ 游戏概要

游戏基本情况和特点的简短介绍。

⑥ 游戏截图

两张具有代表性的游戏截图，并配有相应的图注，图注中大都包含了与游戏相关的有用信息，阅读时还请留意。

⑦ 特别提示

提示内容没有特别的限定，简单来说就是玩过该游戏的人给其他玩家的一些建议、提醒或是忠告。

※注：页面下方的小条为2009年上半年下载游戏及游戏追加包的推荐，左端的符号[P]表示下载平台为PSN；[X]表示Xbox LIVE；[W]表示Wii Ware；[D]表示DSi Ware。

补习班游戏索引

NDS

俺自己制造 35
超级机器人大战K 34
光明力量 羽翼 30
横行霸道 唐人街战争 33
口袋妖怪不可思议之迷宫 空之探险队 35
马里奥与路易RPG3 29
命运之链 28
逆转检察官 37
女神异闻录 恶魔幸存者 27
七龙战记 32
王国之心 358/2天 37
最终幻想 水晶编年史 时之回声 27

Wii

FRAGILE 再见月之废墟 27
Wii Sports 运动胜地 38
疯狂世界 32
怪物猎人G 35
弧光幻想曲 38
胧村正 34
死亡之屋 赶尽杀绝 28
异色代码R 记忆之门 28

PSP

传传颂之物 携带版 36
抵抗 惩罚 32
撼天神塔 黑暗再临 34
剑、魔法与学园2 38
女神异闻录 PERSONA 35
偶像大师SP 30
天诛4 29
勇者30 37
真・三国无双 联合突袭 31

PS2

格斗之王2002 无限之战 31
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V 29
苏醒神光 30

PS3

白骑士物语 古之鼓动 27
恶魔之魂 28
如龙3 31
杀戮地带2 31
无名英雄 36
无双大蛇Z 33

X360

光环战争 32
忍者之刃 34
星之海洋4 最后的希望 30

PS3/X360

X战警前传 金刚狼 36
街头霸王IV 29
虐杀原形 38
生化尖兵 36
生化危机5 33
鹰击长空 33
真・三国无双5 帝国 37

PS3 白骑士物语 古之鼓动



游戏原名 白骑士物语 古の鼓動
游戏类型 角色扮演 厂商 Level—5
游戏人数 1人 发售日 2008年12月25日
对应玩家年龄 12岁以上 文：纱迦

黄金眼评分 25

适应玩家人群
- 有PS3的角色扮演游戏爱好者
- 对网络游戏不是太了解的人
- 需要一款游戏来打发大量时间的人

平均游戏时间
- 故事模式通关需要20小时左右
- 在线模式游戏时间视喜爱程度而定
- 白金奖杯最快也要350个小时

游戏概要

本作是去年年底的一款大作，不过由于注重在线要素，使得其生命力一直保持至今。游戏的战斗系统和《FF XII》比较接近，不过没有GAMBIT设定，加入了连续技的要素。故事模式通关之后才是游戏的真正开始，为其付出上千小时也不足为奇。平心而论游戏的缺点不少，不过Level—5一直在进行修改，且每两周更新一次任务，再加上PS3的网络免费，有PS3的人不容错过。

走不完的冒险，打不完的网战！



◀经过数次大的更新之后，游戏的系统和原版已经有较大区别，游戏买回来就记得先升级。

特别提示

游戏升级后追加了二周目的设定，除了能够以好装备去虐待敌人之外，更重要的是二周目中可以直接获得GR 7、GR 8的装备，对于新手来说实在是太有用了。

目标400小时起，不打折！



▲官方最近不断放出全新的装备，看来是不想让玩家就此罢休。图为最新的大魔导士装。

NDS 女神异闻录 恶魔幸存者



游戏原名 女神異聞録デビルサバイバー
游戏类型 策略角色扮演 厂商 Atlus
游戏人数 1人 发售日 2009年1月15日
对应玩家年龄 12岁以上 文：九兵卫

黄金眼评分 23

适应玩家人群
- 系列的忠实FANS
- 喜欢策略游戏与角色扮演游戏相结合的玩家

平均游戏时间
- 主线剧情通关约需20小时
- 完成全部人物结局约需25小时

游戏概要

作为一款带有强烈试验性质的新作，本作进行了很多创新尝试。游戏采用了掌机平台时下热门的策略角色扮演类型，而剧情所占的比重也远远超出了同类游戏。算上序章共8天的故事进程让游戏的流程极为紧凑，战斗策略性的提高更是让FANS感到了极大的新鲜感。要说遗憾，那就是本作除了多结局的设定以外，通关后可研究的要素并不是很多。

《女神异闻录》的掌机新形态



◀"走格子"这一要素的引入让系列一贯的游戏方式发生了很大转变，玩家要学会适应。



▲传统的仲魔系统依然是整个游戏的核心所在，喜欢收集的玩家一定会感到满意。

特别提示

刚刚接触这个系列作品的玩家要注意两点：一是属性相克效果明显，这是战斗的制胜法则；二是以种族为起点理解恶魔合体系统的窍门。

Wii FRAGILE 再见月之废墟



游戏原名 FRAGILE～さよなら月の廃墟～
游戏类型 角色扮演 厂商 NBGI
游戏人数 1人 发售日 2009年1月22日
对应玩家年龄 全年龄 文：玛娜

黄金眼评分 20

适应玩家人群
- 热爱美、追求美、感知美的玩家
- 看重游戏氛围与意境的玩家
- 不介意操作与设计弊端的玩家

平均游戏时间
- 一周目通关时间约12小时左右
- 加上被不良操作感与关卡设计折磨的时间，16小时也足够了

游戏概要

本作的舞台是人类灭绝之后的世界，很多地方都变成了一片废墟，主人公塞特要向着月之废墟前进，并在探索的过程中找出居民们神秘失踪、小镇变成废墟的真相。游戏中玩家不仅要面对各种恶灵和野兽的袭击，还要利用手电筒和在废墟中找到的各种道具逐步揭开曾经发生的故事，作为典型的"末世情结"作品，本作所烘托出的孤寂而唯美的游戏意境让人印象深刻。

一场穿梭于废墟中的孤独之旅



◀游戏中几乎每个场景都能构成一幅美丽的画面，在游戏过程中不妨抽出一些时间来欣赏。

特别提示

游戏中美丽景色与主角的独白会让人觉得有种在看绘本的感觉，其中还穿插了许多向玩家征集来的小故事，有兴趣的话不妨注意一下。



▲商店墙壁上的涂鸦、地面上的字迹……这些也都是各不相同的哦，本作在这些细节上非常仔细。

NDS 最终幻想 水晶编年史 时之回声



游戏原名 Final Fantasy Crystal Chronicles Echoes of Time
游戏类型 动作角色扮演 厂商 Square Enix
游戏人数 1～4人 发售日 2009年1月29日
对应玩家年龄 全年龄 文：九兵卫

黄金眼评分 24

适应玩家人群
- 玩过《水晶编年史》系列作品的玩家
- 喜欢掌机联机游戏的人
- 对迷宫解谜动作游戏感兴趣的玩家

平均游戏时间
- 完成主线流程约需20小时
- 完成全部隐藏要素约需30小时
- 联机合作游戏时间视个人喜好而定

游戏概要

经过多年的锤炼，《水晶编年史》已经俨然成为了"《最终幻想》系列"的一个最重要的外传品牌。凭借着前作获得的巨大成功，这款新作的推出也可以说在意料之中。游戏的迷宫解谜要素做得非常好，极考验玩家的动脑能力，而角色的职业与装备也充分体现了每个人的个性。与之相对的，本作将系统和战斗部分进行了最大程度的简化，让不同的玩家都能轻松上手。

动作解谜与角色扮演的最佳融合



◀迷宫内的动作解谜要素极为充实，是整个游戏的主体，而战斗部分则是一种陪衬。



▲游戏多人联机强调合作的重要性，其所带来的乐趣要远远超出了我们的想像。

特别提示

本作同伴的AI实在是傻得可以，遇到需要多人合作解谜的机关时，同伴的举动经常令人匪夷所思，所以大家千万别对他们抱太大希望。

P 花(FLOWER)：由中国制作人陈星汉领衔制作的《花》是一款真正意义上的游戏艺术精品。游戏完全采用六轴体感操作，舒适而自然。如梦如幻、美不胜收的场景和深刻的内涵在短短两三个小时的流程中能够带给玩家无与伦比的震撼，任何PS3玩家都不应错过。

PS3 恶魔之魂



游戏原名 デモンズソウル

游戏类型 动作角色扮演 厂商 SCEJ

游戏人数 1～4人 发售日 2009年2月5日

对应玩家年龄 17岁以上 文：白夜（levelup.cn）

黄金眼评分 **25**

适应玩家人群

- 有毅力和心理承受能力强的玩家
- 喜欢挑战高难度的玩家
- 喜爱中世纪欧洲世界观的玩家

平均游戏时间

- 单人不靠别的玩家帮助一周目通关需30小时
- 全奖杯入手时间需要100小时左右

游戏概要

游戏在发售前并没有强势宣传，但之后却凭借其高素质、创新的设定以及玩家之间的口碑在日本市场获得了相当不错的成绩。本作的魅力需要玩家用心深入后才能体会，因为其初期难度极高，导致很多玩家都坚持不住而放弃，但只要过了前两关的“坎”，便会豁然开朗，不自觉地全身心投入其中。联网合作和入侵的游戏方式配合灵魂体以及生身的设定让人百玩不厌。

高难度RPG！真正的神机黑马大作



◀实在打不过时就叫其他玩家来帮忙吧，而注意其他玩家的留言也可以有效避开陷阱。

叫帮手，看留言，联机乐趣多多

特别提示

活着不是件容易的事，当处于生身状态时，时刻有遭其他玩家入侵的危险，建议在每关开始时尽量招帮手来，不过这个过程中也有可能会遭到入侵，到底是敌先到还是友先来？请时刻提防。



▲独特的留言和血痕系统，多看这些可以吸取其他玩家攻关时的经验和教训，帮你顺利过关。

NDS 命运之链



游戏原名 デスティニーリンクス

游戏类型 动作角色扮演 厂商 NBGI

游戏人数 1人 发售日 2009年2月5日

对应玩家年龄 全年龄 文：晴天

黄金眼评分 **23**

适应玩家人群

- 喜欢体验不同职业的玩家
- 喜欢收集素材合成的玩家
- 对自己的操作有一定自信的玩家

平均游戏时间

- 主线流程通关需要20小时左右
- 获得全部称号约需100小时

游戏概要

游戏的一大特色就是可以改造船只来开放不同冒险设施的使用权，玩家在探索岛屿的过程中除了要熟悉不同武器和技能的攻击方式外，针对敌人的弱点进行攻击才能更有效率地回收素材，让游戏朝更良性的方向发展。大量的支线任务和装备合成是耗费玩家时间的主要原因，而满足不同的条件不但能获得称号，还能用它交换各种奖励，让玩家保持游戏的热情。

用自己的方式演绎冒险之旅





▲和其他玩家交换游戏数据就能使用他的船只和角色，这样探索起来就更加方便了。

◀游戏一开始的职业选择其实只是决定玩家的外型而已，后期甚至连外型都可以随意更换。

特别提示

虽然在BOSS战中可以利用其弱点来回收珍稀素材，但由于从据点出发后就不能更换武器，所以玩家应优先考虑技能而非武器攻击力。

Wii 异色代码R 记忆之门



游戏原名 アナザーコード：R记忆の扉

游戏类型 文字冒险 厂商 Nintendo

游戏人数 1人 发售日 2009年2月5日

对应玩家年龄 全年龄 文：玛娜

黄金眼评分 **21**

适应玩家人群

- 喜欢挑战各种谜题的玩家
- 具有一定联想能力的玩家

平均游戏时间

- 一周目通关需要14小时以上
- 由于二周目可以跳过剧情，通关时间可以大幅缩减至6小时左右

游戏概要

NDS刚发售时，系列前作《异色代码 双重记忆》曾突破解谜游戏的一贯套路，创意十足地运用了NDS的机能让玩家体会到解谜的乐趣，本作和前作的风格玩法几乎完全一致，只不过将游戏平台换到了Wii上而已。游戏中依旧针对Wii的特性量身定做了许多谜题，数量众多，而且弥补了前作流程过短的缺点，并在剧情上下了不少功夫，补完了前作结束后留下的疑问。

为Wii量身定做的解谜游戏！

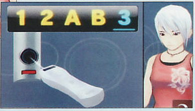


◀游戏中的主要解谜道具居然是双节棍手柄与遥控器手柄！这个设定确实让玩家代入感十足。

开动脑筋，惊讶与你相伴

特别提示

游戏进入二周目之后部分谜题会与一周目时有所不同，而不仅仅是单纯的重复，加上所有剧情都可以快速按过，大大增加了可玩度，弥补了同类游戏二周目知道解谜方法后乐趣的缺失。



▲遥控器手柄上的按键与“+”、“－”居然也是解谜的关键，本作的谜题设计依然十分有趣。

Wii 死亡之屋 赶尽杀绝



游戏原名 The House of the Dead：Overkill

游戏类型 光枪射击 厂商 SEGA

游戏人数 1～2人 发售日 2009年2月10日

对应玩家年龄 17岁以上 文：炎骑士

黄金眼评分 **22**

适应玩家人群

- 热衷于欧美血腥恐怖题材的玩家
- 渴望在家中体验街机式的光枪射击游戏的玩家

平均游戏时间

- 完成故事模式需要约2个小时
- 集齐所有武器需要约7个小时

游戏概要

作为系列的最新一作，这一次的《赶尽杀绝》加入了不少有趣的要素。游戏一改以往那种“深入古堡实验室生化历险”式的老套路，在原创的故事背景中加入美式B级片的诸多元素。较为丰富的武器种类以及首次尝试加入的升级系统也使得游戏的耐玩度有了显著的提高。另外，尽管游戏本身的血腥程度并不比以往作品低，但BOSS战的难度却有所下降。

抄起家伙，对准丧尸的脑壳猛轰吧！



◀更加细化的打击部位判定令游戏的技巧性和挑战度都有明显的提高，对着丧尸的全身随便打显然已经不管用了。

特别提示

比起相对单调的基本流程，通关之后的导演剪辑模式才是游戏的真正形态。由于武器系统的进化，双人模式下的分工合作显得更为重要。



▲引入B级片元素之后，游戏中的丧尸变得更加生龙活虎，除了一如既往的狰狞恐怖之外，装束也显得更加丰富。

P **功夫玩偶**（Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic）：本作曾在美服免费提供下载，是一款强调角色自定义以及体感要素的乱斗游戏。虽然走的是滑稽路线，但技巧性却一点不低，玩起来很耗体力。游戏最大的缺点是不能联网对战，但单人模式的乐趣十足，也很有挑战性。

NDS 马里奥与路易RPG3



游戏原名	マリオ&ルイージRPG 3！！！		
游戏类型	角色扮演	厂商	Nintendo
游戏人数	1人	发售日	2009年2月11日
对应玩家年龄	全年龄		文：炎骑士

黄金眼评分 **25**

适应玩家人群

- 对强调动作要素的RPG有爱的玩家
- 大胡子水管工的铁杆粉丝
- 恶汉库巴的支持者

平均游戏时间

- 集齐全部称号需要20小时以上
- 第一次战胜库巴只要1分钟

游戏概要

如果非要给游戏加个副标题，那么无疑是“马里奥、路易和库巴三人不得不说的故事”。玩家除了像以往作品那样需要以“一拖二”的方式操纵马里奥兄弟两人在库巴的肚子里冒险之外，还要在特定的环节控制坏蛋库巴环游整个蘑菇王国。游戏在一大一小两个世界之间来回切换，趣味性自然也就直线上升了。另外，游戏本身对NDS双屏的活用也堪称一绝。

坏蛋库巴的五脏六腑一日游



◀库巴的肚子里充满了各种机关陷阱，马里奥兄弟在库巴肚子里的经历注定不会比以往平淡。



▲人挡杀人、佛挡杀佛，这就是库巴的一贯作风。能够操纵库巴进行战斗，真是一件相当爽快的事啊！

特别提示

不擅长角色扮演游戏也没关系，丰富的动作要素让游戏更加侧重于技巧，而升级则仅仅作为辅助要素，讨厌打怪升级的玩家有福了。

PS2 机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V



游戏原名	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの威胁V		
游戏类型	策略	厂商	NBGI
游戏人数	1人	发售日	2009年2月12日
对应玩家年龄	全年龄		文：炎骑士

黄金眼评分 **23**

适应玩家人群

- 热衷于高达题材游戏的玩家
- 渴望通过游戏实现自己治国理想的玩家

平均游戏时间

- 单一势力通关需要约150小时
- 完成所有势力章节需要约1800小时

游戏概要

尽管只是前作的资料片，但丰富的游戏内容足以体现游戏厂商的诚意。除了成熟的系统之外，游戏中出现的势力数量达到了史无前例的14个，这意味着玩家的选择更加多样性，游戏也更加耐玩。特别是游戏中加入了有关机动战士开发的独特篇章“蒂姆·雷”篇，使得玩家可以从另一个角度来感受宇宙世纪的延续过程，并且可以了解机动战士开发的每一个环节。

用自己的双手创造宇宙世纪的历史



◀新加入的“蒂姆·雷”篇章让玩家得以充分了解机动战士开发的前前后后，老玩家可以率先尝试这一篇章。



▲大量传奇机体的收录成为了玩家投入到游戏之中的动力，游戏中甚至还隐藏有年代较为靠后的一些梦幻机体。

特别提示

通过触发原作中的历史事件，玩家就可以获得一些关键性的角色和机体。如果能够达成一些隐藏的特殊条件，那么还将有更多收获。

X360/PS3 街头霸王IV



游戏原名	STREET FIGHTER IV		
游戏类型	格斗	厂商	Capcom
游戏人数	1～2人	发售日	2009年2月12日
对应玩家年龄	12岁以上		文：胜负师

黄金眼评分 **27**

适应玩家人群

- 对《街霸》感情深厚的铁杆
- 离开街机厅很久的玩家
- 有恒心挑战自我的玩家

平均游戏时间

- 单人模式约30～50小时
- 全成就或白金奖100小时以上
- 网络对战游戏时间视个人喜好而定

游戏概要

二十年前开创格斗游戏类型的“天尊”《街霸》八年来惟一的正统续作，夸张华丽的卡通渲染画面和纯正的2D格斗玩法有机结合，新系统“拯救与复仇”让游戏在复古中寻求突破，得到了新老玩家的认可。而次世代版的超高移植度也令人惊叹，新增8个可使用角色可谓诚意十足，单人模式极具挑战性，目前家用机格斗游戏中最流畅的网战也是乐趣无穷。

豪游根！二十年的热血斗魂重燃！



◀《街霸Ⅳ》的画面运用了高级别的卡通渲染技术，与水墨特效相结合，形成独特的风格。

浓墨重彩，华丽豪快满点



▲奥义发动时角色极为夸张的表情，原本朴实的《街霸》在演出效果方面可谓与时俱进。

特别提示

各角色均有一套特殊服装，但需要付费下载，玩家可视情况购买，不久前更新的网战模式“冠军模式”则为免费。网战时如遇“拔网线流”可将其加入黑名单，不必坏了自己的心情。

PSP 天诛4



游戏原名	天诛4		
游戏类型	动作	厂商	FromSoftware
游戏人数	1人	发售日	2009年2月12日
对应玩家年龄	15岁以上		文：炎骑士

黄金眼评分 **20**

适应玩家人群

- 对潜入类ACT情有独钟的玩家
- 忍者题材游戏爱好者
- 没有机会体验Wii版的天诛饭

平均游戏时间

- 全关卡达成上忍需要25小时以上
- 完成全部片手业任务及集齐表里关地图碎片需要50小时以上

游戏概要

作为系列的最新一作，游戏的系统较以往发生了翻天覆地的变化。除了依然强调潜入元素和操作的技巧性之外，游戏中忍具的作用被大幅度弱化，并且忍杀的方式也改为QTE形式。如此的系统革新虽然令玩家有耳目一新的感觉，但游戏的挑战度却明显下降。不过，由于存在里·天诛模式和地图碎片的设定，游戏本身的耐玩度还是能够得到保证的。

悄悄地潜入，打草惊蛇的不要！



◀如何在确保敌人毫无察觉的前提下成功潜入，这依然是本作的重点。想挑战自我还可以尝试里·天诛模式。

杀敌于无形，忍者的最高境界！



▲要想成功地对敌人展开忍杀，就不能打草惊蛇。特别是在对付游戏中的一些高级兵种时，要更加谨慎。

特别提示

基于Wii版移植而来的本作在难度上进行了细微的调整，原本画面昏暗的问题也从一定程度上得到了解决。另外，由于缺乏对体感操作的支持，游戏中的刀战改为了按键形式，难度有所下降。

P **魔球砖块**（Magic Ball）：次世代《打砖块》的全新版本，将传统的几何图形变成了3D场景，用弹球把场景一点一点破坏掉的感觉十分有趣。游戏为玩家提供了主题不同的72个关卡，并有丰富的道具增加游戏的变化与随机性。游戏难度不高，容易上手，适于休闲。

NDS 光明力量 羽翼



游戏原名 シャイニング・フォース フェザー

游戏类型 策略角色扮演 厂商 SEGA

游戏人数 1人 发售日 2009年2月19日

对应玩家年龄 12岁以上 文：晴天

黄金眼评分 22

适应玩家人群
- 对系列有爱的玩家
- 能够接受系统改变的玩家
- 有耐心收集的玩家

平均游戏时间
- 一周目通关需20小时左右
- 完成全部隐藏要素等需50小时以上

游戏概要

游戏的战斗系统和以往作品相比做出了很大的调整，玩家在地图上可以从画面信息中确定部队的行动顺序，而实际进入战斗后则变成了动作性更强，注重交替按键发动攻击的战斗方式，感觉上更接近于《女神侧身像 负罪者》。丰富的分支任务和隐藏要素能让玩家收集到不少实用的装备，而且女主角换装后除了造型变化，还会在战斗中产生各种辅助效果。

打破传统束缚，融合全新战斗要素





▲穿插在游戏中的几段动画让玩家的代入感有明显的提高，这在NDS游戏中算是比较难得的。

特别提示

由于整个游戏可使用的人物只有9名，也没有转职系统，所以在分配点数时要根据人物的属性重点培养几项能力，尽量不要浪费点数。

◀战斗时下屏幕会显示一些基本信息，方便玩家对之后的战术作出进一步的调整。

PSP 偶像大师SP



游戏原名 THE IDOLM@STER SP

游戏类型 模拟育成 厂商 NBGI

游戏人数 1～3人 发售日 2009年2月19日

对应玩家年龄 12岁以上 文：纱迦

黄金眼评分 24

适应玩家人群
- 喜欢美少女游戏的人
- 对换装系统有兴趣的人
- 热爱日式萌文化的人

平均游戏时间
- 故事模式通关需要10小时以上
- 全要素需要50小时左右
- 有爱则可以一直玩下去

游戏概要

在街机和X360上大受好评的《偶像大师》移植PSP！玩家要扮演一名制作人，通过培训来提高偶像的实力，同时还要与她搞好关系，目标是成为演艺圈的顶级偶像。由于容量限制，9名偶像被拆成3个版本，玩家只能一次培育一名偶像，不过游戏的最大魅力——全程语音以及歌舞演出均被忠实移植，而且还增加了新角色。与其他玩家联机交流和对战的乐趣也依然健在。

随时随地体验虚拟偶像们的魅力！



◀在事务所模式里连偶像的宿敌也能使用，而且不同版本的角色也能同时出现。

在PSP的舞台上与你相逢！

特别提示

游戏虽然分为3个版本，但是只玩1个也不会影响乐趣，当然不同角色有不同的剧情。此外本作还有海量的付费下载内容，目前仍在更新中，想“跳火坑”的人要有心理准备。



▲歌舞演出模式的移植度比较高，而且还支持横放和竖放两种比例显示，非常体贴。

PS2 苏醒神光



游戏原名 セイクリッド ブレイズ

游戏类型 策略角色扮演 厂商 FILGHT—PLAN

游戏人数 1人 发售日 2009年2月19日

对应玩家年龄 全年龄 文：晴天

黄金眼评分 24

适应玩家人群
- 喜欢清爽游戏人设的玩家
- 喜欢角色选择性比较多的玩家

平均游戏时间
- 单主角线路通关约需35小时
- 完成图鉴和收集要素需要80小时左右

游戏概要

以“《召唤之夜》系列”而闻名的FLIGHT—PLAN原创作品第二弹，这次玩家所扮演的将不再是拯救世界的勇者，而是失去法力的“神”，惟一的工作则是引导勇者们去消灭不同大陆上的魔物，从而提高人民的信仰心恢复以往的法力。游戏最大的特色就是每名勇者都有自己专有的护卫兵，合理搭配兵种不但能让战斗效率大大提高，完成“宣誓任务”也会更加简单。

练级者的天堂，完美者的地狱



◀双主角路线让游戏的内容相当充实，甚至连收得的同伴和遭遇的敌人都有很大的差别。

特别提示

已通过的剧情关卡可反复挑战，不会错过不同勇者的任务。当信仰心达到一定数值时会发生特殊事件，事件CG也是收集要素之一。



▲在战斗中使用特殊的攻击消灭敌人会掉落珍稀物品，等于是变相地考验玩家的战术运用。

X360 星之海洋4 最后的希望



游戏原名 Star Ocean 4 the last hope

游戏类型 角色扮演 厂商 Square Enix

游戏人数 1人 发售日 2009年2月19日

对应玩家年龄 12岁以上 文：九兵卫

黄金眼评分 27

适应玩家人群
- “《星海》系列”FANS
- 喜欢传统日式RPG的玩家
- 对隐藏要素与合成感兴趣的人

平均游戏时间
- 主线流程通关约40小时
- 隐藏迷宫全踏破约70小时
- 完成全战斗收集200小时以上

游戏概要

“《星海》系列”在喜欢日式游戏的玩家心中具有很高的地位，3代发售六年后，系列正统新作终于在次世代平台复出。千姿百态的星球自然环境，恢弘大气的宇宙基地等等都很好地烘托了游戏主题。而本作独创的战斗系统sight out/in让游戏的爽快度令人称赞。3张D9的容量收录了主线和大量的PA事件，传统的合成、隐藏迷宫也是厚道无比！

时隔六年在次世代复活的星海



◀系列传统的PA事件在本作中依然丰富且有趣，但要全部将其触发却绝对不是一件容易的事。

迈向浩瀚宇宙的冒险之旅

特别提示

本作的两个隐藏迷宫可以打发掉玩家很长时间，只是主线通关的玩家千万不要收手，而游戏新增的人物结局设定和PA事件“绑定”在一起，多挖掘一番也能有意想不到的收获。



▲引入类似于闪避攻击的sight out/in后，战斗的动作性和爽快感大大加强，让人欲罢不能。

X 横行霸道Ⅳ 失落与诅咒（Grand Theft Auto Ⅳ The Lost and The damned）：本作是《GTA4》的首部资料片，主角变成了名叫强尼的“失落帮”二当家。游戏的剧情部分依然是曲折离奇，游戏过程也是异常精彩，从另一个角度再次审视了自由城这个充满了机遇与危机的城市。

PS2 格斗之王2002 无限之战



游戏原名 THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

游戏类型 格斗　厂商 SNK Playmore

游戏人数 1～2人　发售日 2009年2月26日

对应玩家年龄 12岁以上　文：纱迦

黄金眼评分 21

适应玩家人群

- 系列（特别是《KOF2002》）的支持者
- 至今仍热爱2D格斗游戏的人

平均游戏时间

- 一队通关需要15分钟
- 挑战模式老玩家也能玩上10小时
- 总游戏时间视你和你朋友的热情而定

游戏概要

和去年的《格斗之王98 终极之战》性质类似，游戏并不是简单的复刻，而是有大量新要素增加。原作本来就是集系列大成的一款作品，出场人数之多曾创下系列之最。这回的重制版更是增加了不少新角色（包括里角色），游戏的系统和人物性能也经过了重新调整。此外游戏的背景、音乐、过关动画、开场动画、配音等等全部重新制作，绝对称得上是一款全新的作品。

一起来重温七年前的格斗激情



◀因为版权问题，原来的K9999被删掉了，取而代之的是一个全新的角色，不过招式完全相同。

特别提示

本作还推出了XBLA版。虽然是个格斗游戏，但隐藏要素不少，光是挑战模式就够玩家忙一阵子的。对FANS而言，单人游戏也能找到乐趣。



▲重新绘制的背景比过去要强出不少，看看背景中隐藏的秘密也是一大乐趣。

PS3 如龙3



游戏原名 龙が如く3

游戏类型 动作　厂商 SEGA

游戏人数 1人　发售日 2009年2月26日

对应玩家年龄 17岁以上　文：胜负师

黄金眼评分 26

适应玩家人群

- 铁杆的世嘉游戏粉丝
- 喜欢日式动作游戏的PS3玩家
- 对日本风土人情感兴趣的玩家

平均游戏时间

- 一周目通关约15个小时
- 白金奖杯需要100小时以上
- 全要素完美达成约200小时

游戏概要

以多彩的玩法与出色的剧情著称的“《如龙》系列”正统续作，故事衔接二代，并体贴地对前两作的剧情进行了剪辑回顾。游戏以琉球街与神室町为舞台，展现了浓郁的日本文化与风土，真实性与细节方面进化明显。而123个支线任务、20种迷你游戏及数以百计的收集要素让人有玩不完的感觉，是一款能够长时间保持乐趣的超耐玩佳作。

堂岛之龙再现江湖！守得云开见月明



◀黑道生涯不都是腥风血雨，和MM们约会游玩对于桐生大叔来说也是不错的选择。

桐生大侠的生活总是多姿多彩

特别提示

一般的PS3游戏取得白金奖杯就相当于圆满了，可是《如龙3》却不同，想真正完美，或许得花上半个暑假，完美主义者要有心理准备。另外，众多免费升级内容也能带来新鲜感。



▲种类繁多的喧哗奥义让战斗充满了爽快感和观赏性，有时甚至还很有喜剧效果。

PS3 杀戮地带2



游戏原名 KILLZONE 2

游戏类型 主视角射击　厂商 SCE

游戏人数 1～32人　发售日 2009年2月26日

对应玩家年龄 17岁以上　文：雷电

黄金眼评分 28

适应玩家人群

- 所有的PS3打枪游戏爱好者
- 画面至上的次世代玩家
- 对团队配合情有独衷的玩家

平均游戏时间

- 单人模式隐藏要素约20小时
- 有朋友相助，白金奖杯也需要50小时以上
- 网战游戏时间视个人喜欢而定

游戏概要

作为索尼的第一方超大作，游戏的画面几乎没有瑕疵可言，单机流程部分的十个关卡衔接紧凑，配合雄壮而极具魄力的音乐让玩家感受到整个游戏故事的一气呵成，绝无冷场。另外，创新的网战系统在同类游戏中也极具特色，职业、技能、枪械的搭配完全考虑到了团队的紧密配合，使玩家最大限度地感受到游戏网战时的紧张感与协作的重要性。

画面王！物理王！神机标杆级大作



◀游戏中此关卡的粒子效果绝赞，把灰尘笼罩与烟雾弥漫的海尔刚星气候表现得淋漓尽致。

全新的网战系统让人欲罢不能

特别提示

最新的地图包会收录在单机流程中出场率很少的火焰喷射器和VC25BOLTGUN，而前一个追加地图包“雷鸣与闪电”得到了玩家的一致好评，相信这张新地图也会有其设计独到的地方。



▲游戏网战部分的平衡性设计得非常精妙，只有依靠不同职业的相互配合才能达到制胜的目的。

PSP 真·三国无双 联合突袭



游戏原名 真·三国无双 MULTI RAID

游戏类型 动作　厂商 Koei

游戏人数 1～4人　发售日 2009年2月26日

对应玩家年龄 12岁以上　文：纱迦

黄金眼评分 22

适应玩家人群

- 系列一贯的支持者
- 对传统无双感到厌倦的人
- 喜欢联机打怪刷宝的人

平均游戏时间

- 任一势力完美通关要40个小时
- 25个小时左右就能获得超强装备

游戏概要

作为PSP原创的《无双》作品，本作的变化相当大。游戏强调联机合作对抗强敌，卖点不再是过去的一骑当千。玩家要刷出各种素材来提升自己的能力，搭配得当的话就是人挡杀人、佛挡杀佛。游戏以5代为蓝本，但改动非常大，增加了大量全新动作要素。游戏的最大特征是夸张无比的无双觉醒，三国武将觉醒后个个有如超级塞亚人，给玩家带来极强的视觉冲击。

无双岂是割草物，一遇掌机便化龙！



◀无双觉醒的造型很有话题性，比如貂蝉猛一看什么都没穿的样子就让人印象深刻。

化身无双猎人，不再一骑当千

特别提示

游戏的难度不高，没有想像中那么花时间——或者说光荣很厚道。游戏发售后官方不断推出追加任务来延长生命力，直到现在也是如此。另外本作还推出过官方中文版哦！



▲可以通过转生来使用其他武将，不必重新开始游戏，这个设定还是比较体贴的。

X **洗碗工 死亡武士**（The Dishwasher: Dead Samurai）：作为一款2D横版动作卷轴过关游戏，通关过程中除了紧凑的动作、有深度的游戏内容，还有别具一格的画面。游戏的道具与角色能力的升级系统设计得非常巧妙，无论是单机还是在网上与好友联机，都能体会到畅快的游戏乐趣。

X360 光环战争



游戏原名	Halo Wars
游戏类型	即时战略
厂商	Microsoft
游戏人数	1人
发售日	2009年3月3日
对应玩家年龄	13岁以上
文	多边形
黄金眼评分	27

适应玩家人群

- “《光环》系列”重度粉丝
- 对家用主机即时战略游戏仍有信心的玩家

平均游戏时间

- 单人模式相关隐藏要素约20小时
- 全成就需要60小时以上
- 网络对战视个人喜好而定

游戏概要

作为主视点射击名作的《光环》在这一刻摇身一变成为即时战略游戏，获得了系列粉丝的交口称赞。专为游戏手柄设计的操作系统令游戏体验成为一种享受，合理的资源、建造与生产设定为游戏争取了极佳的平衡性，指挥着地狱伞兵与斯巴达战士进行大规模集团战役也实现了系列粉丝们多年的梦想。惟一的遗憾就是网战可选种族过少，不过这与游戏世界观有关。

想要战，那便战！光环世界的全面战争



◀在着力体现宏大场面的同时，几乎每一个作战单位都会有其特别动作，细节令人惊叹。

极致的细节，细腻的操控



▲由于引入了“指挥官特技”的设定，就算只有两个种族玩起来也有丰富的变化。

特别提示

游戏的过场CG动画可以说是近年来精品中的精品，总长度超过半个小时的过场简直就是一部制作精良的CG电影，尤其是最后一关前令人热血沸腾的桥段，看得让人舍不得按键跳过。

NDS 七龙战记



游戏原名	セブンスドラゴン
游戏类型	角色扮演
厂商	SEGA
游戏人数	1人
发售日	2009年3月5日
对应玩家年龄	12岁以上
文	晴天
黄金眼评分	23

适应玩家人群

- 喜欢“《世界树迷宫》系列”的玩家
- 喜欢钻研队伍职业搭配的玩家
- 热衷挑战高难度的玩家

平均游戏时间

- 主线流程通关需要50小时
- 完成全部任务约需80小时左右

游戏概要

从系统设定到战斗方式本作都和风靡一时的“《世界树迷宫》系列”非常相似，而转为第三人称视角后，整体感觉更接近于传统角色扮演游戏，属于越玩越有味道的典范。如何创建不同职业的角色组成队伍冒险是游戏从头到尾摆在玩家面前的难题，如果想在较高难度的战斗中获得更多的主动权，熟悉每种职业的技能特色和成长方针都是不可获缺的条件之一。

我们的最终目的是手刃777只恶龙





▲游戏中的支线任务完成难度较高，而且有些还影响不同职业可以学习的技能。

特别提示

公主职业的辅助技能初期看似弱小，但满级后无论是回复还是攻击效果都非常惊人，有心的玩家甚至可以挑战组成公主小队来纵横天下。

◀即使是相同的职业，根据玩家分配的技能点不同，角色在战斗中使用的战术也会存在较大差异。

Wii 疯狂世界



游戏原名	Madworld
游戏类型	动作
厂商	SEGA
游戏人数	1～2人
发售日	2009年3月10日
对应玩家年龄	17岁以上
文	雷电
黄金眼评分	24

适应玩家人群

- 喜欢B级血浆片的人
- 喜欢爽快、纯粹动作感觉的玩家
- 喜欢欧美街头文化和说唱乐的人

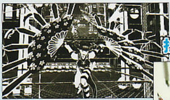
平均游戏时间

- 单人一周目通关6小时
- 二周目高难度15小时左右（视每个人水平不同会有浮动）

游戏概要

游戏给人的第一感觉就是《罪恶之城》游戏版，色彩就是黑白红，粗线条的感觉和欧美漫画极其相似，金属和Hip-Hop混合的音乐也做得非常用心，全程的脱口秀主持让人忍俊不禁。游戏的玩法简单明了，但是乐趣十足，场景内机关重重，各种血腥的打法让人有发泄的快感，BOSS战表演效果也不错。穿插在关卡中数个迷你游戏创意满点！

杀戮就是主题，超出你想像的血腥！



◀虽然画面显示只有480i，但是因为画面风格独特，对比强烈的色彩使鲜血更加刺人双眼。

找回清版过关游戏的快感！



▲游戏的目的就是用各种残忍的方式在一个封闭场景内攻击对手，分数达到要求后开启BOSS战。

特别提示

游戏的画面输出最高支持480i，所以不用以为是你的输出设备出了问题。通关后的制作人名单相当有创意，脱口秀主持不停地侮辱着名字出现在屏幕上的制作人们，英语水平OK的玩家不要错过！

PSP 抵抗 惩罚



游戏原名	Resistence 报复の刻
游戏类型	动作射击
厂商	SCE
游戏人数	1人
发售日	2009年3月12日
对应玩家年龄	17岁以上
文	雷电
黄金眼评分	23

适应玩家人群

- 喜欢《抵抗》系列世界观的人
- 喜欢科幻题材的玩家
- 喜欢动作射击游戏的玩家

平均游戏时间

- 单人一周目通关7小时
- 全要素收集15～20小时
- 多人对战模式游戏时间无法估算

游戏概要

本作是系列的第三款作品，从主视角射击变为第三人称越肩视角动作游戏，变更后的系统更适合PSP掌机的特性，默认开启的辅助瞄准的瞄准框非常大，使得射击很容易，关闭的话用四个功能键转视角挑战性瞬间增高。掩体系统比较不自由，没有加速跑，战术单一，但是高科技武器玩起来还很有点儿意思。联机对战也是游戏的重点，官方架设的服务器可与全球玩家对战。

系统改头换面，大战外星人



◀游戏的画面效果很不错，场景对于掌机来说也算大气，风格和PS3上的前作非常接近。

爽快地射击，轻松地游戏



▲占据屏幕中间超大范围的瞄准框让你不想打中敌人都难，要想增加挑战性就关掉辅助瞄准吧！

特别提示

日版也有英文，会根据PSP的系统语言自动选择，对于在这种游戏中不习惯日语氛围的玩家来说是件好事。游戏可以和PS3的《抵抗2》联动，网络对战也是使用的同一个账号。

X P **水晶守护者**（Crystal Defenders）：本作最早是SE在iPhone上推出的一个深受好评的塔防游戏系列，移植后画面没有得到提升，但核心乐趣完美保留。游戏采用《FFTA》的角色造型，并有水晶、召唤兽等独特设定，游戏难度比较高，也很强调策略性，玩起来十分过瘾。

PS3 无双大蛇Z



游戏原名：无双OROCHI Z
游戏类型：动作　厂商：Koei
游戏人数：1～2人　发售日：2009年3月12日
对应玩家年龄：12岁以上　文：纱迦

黄金眼评分 **21**

适应玩家人群

- 系列的传统支持者
- 没有玩过《无双大蛇》两作的人
- 极度追求爽快感的PS3玩家

平均游戏时间

- 故事模式通关需要3小时
- 3人圆满需要4小时
- 白金奖杯需要80小时以上

游戏概要

本作是“《无双大蛇》系列”两部作品的合集，不过游戏绝非简单的合集，两部作品的记录通用。而且增加了三藏法师和武藏坊弁庆这两名新角色，全部武将均增加了隐藏服装。游戏活用了PS3的性能，同屏显示的敌兵数量远胜之前的系列作品，使得爽快感大为增加。原作中过于变态的一些设定得到了更正，使得游戏的乐趣也增加了不少，值得一玩。

如此合集才算得上是有诚意！



◀女版唐僧着实吓人一跳，其实力之强也超乎想像，这唐僧肉不好弄啊！

仙界的偶像唐僧姐姐登场！



▲弁庆老哥的造型就要逊色一点，用起来也没那么爽快，当然实力也不弱。

特别提示

游戏虽然是合集，但是不少隐藏要素的出现条件都有变化，大家切记不可照本宣科。另外各武将的新服装值得一看，就是三国武将的服装多为5代的造型，比较偷懒。

X360/PS3 生化危机5



游戏原名：RESIDENT EVIL 5
游戏类型：动作射击　厂商：Capcom
游戏人数：1～2人　发售日：2009年3月13日
对应玩家年龄：17岁以上　文：Gouki

黄金眼评分 **30**

适应玩家人群

- 对吉尔念念不忘的系列忠实玩家
- 对合作破关感兴趣的玩家
- 对视觉享受有较高要求的玩家

平均游戏时间

- 首次通关约8小时
- 全成就或白金奖杯20小时左右
- 佣兵模式全SS达成视游戏水平而定，上网比拼更是无底洞

游戏概要

延续了前作《生化危机4》开创的种种特性，将越肩视点与站桩射击完美结合，采用当前业界顶尖的游戏开发引擎，营造出极具视觉冲击的动作游戏大片！游戏的过场动画由真正的好莱坞制作公司与导演负责，堪称现阶段游戏最强过场动画。引入时下最流行的合作通关模式，玩家可以通过网络或者直接分屏与好友合作进行游戏，“佣兵模式”同样支持双打。

新高峰！最具视觉冲击力的次世代游戏



◀双人合作模式让《生化危机5》的耐玩度大幅提升，各种新鲜的战法也因此层出不穷。

合作模式开辟新天地



▲在前作的基础上进行了系统微调，快速上弹、快速切换武器都让游戏变得更加紧凑。

特别提示

佣兵模式共有单人、网络合作、分屏合作三个选项，每个选项都可以将各关的最高分数上传至网络与全球玩家比高低；需要付费购买的“对战模式”比较单调，玩家可酌情选购。

NDS 横行霸道　唐人街战争



游戏原名：Grand Theft Auto：Chinatown Wars
游戏类型：动作　厂商：Rockstar Games
游戏人数：1人　发售日：2009年3月17日
对应玩家年龄：17岁以上　文：多边形

黄金眼评分 **25**

适应玩家人群

- 对喜欢在游戏里乱逛的玩家
- 黑帮游戏爱好者
- “《GTA》系列”核心玩家

平均游戏时间

- 单人模式主线任务通关约20小时
- 百分之百通关需要50小时以上
- 网络对战视个人喜好而定

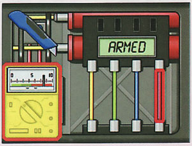
游戏概要

虽然掌机的机能有限，但是开发小组依然以“基本不缩水”的标准将这个系列搬到了NDS平台上，并且根据双屏与触摸屏的特点为游戏开发了特别的解谜系统，在保持系列原有韵味的基础上又扩展了更多的新玩法。虽然没有真人语音，但游戏的剧情部分依然是曲折离奇，充满了戏剧性与系列惯有的令人回味无穷的桥段。只不过联机部分稍嫌鸡肋了一点。

掌上自由城，麻雀虽小，五脏俱全！



◀虽然画面表现力有限，但是警匪大战的火爆场面还是有的，枪声炮声惨叫声不绝于耳。



▲解谜都是针对触摸屏设计的，虽然到后期有一些重复，但绝对是全系列破天荒头一遭。

特别提示

游戏地图包括了《GTA4》中自由城近三分之二的面积，且路人也都有自己的个性，下雨会打伞，饿了会买热狗吃，被撞了会破口大骂。

X360/PS3 鹰击长空



游戏原名：Tom Clancy's H.A.W.X.
游戏类型：射击　厂商：Ubisoft
游戏人数：1～4人　发售日：2009年3月18日
对应玩家年龄：13岁以上　文：炎骑士

黄金眼评分 **20**

适应玩家人群

- 汤姆·克兰西作品的铁杆
- 军事题材游戏爱好者
- 渴望体验战斗机驾驶感受的玩家

平均游戏时间

- 告别菜鸟的称号需要8小时以上
- 达到王牌的水平一般需要50小时以上

游戏概要

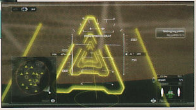
对于苦苦等待《皇牌空战》续作的玩家来说，《鹰击长空》是2009年最好的选择。不论是游戏系统还是各方面的细节，这款出自育碧的写实风格空战游戏都与X360上《皇牌空战6》极为接近。当然，打着“汤姆·克兰西”名号的这款游戏在世界观设定上更接近现实世界，这一方面增加了玩家的代入感，另一方面也使得游戏本身更像是一场军事演习。

“HAWX 1 engage，FOX 3 standby！”



◀游戏中的战场地图是按照卫星照片进行绘制的，可谓对现实世界的高度还原。

空战决斗，胜负只在一瞬间



▲游戏中的辅助飞行系统是一大特色，也是本作与《皇牌空战》进行区分的重要标志。

特别提示

除了通过不断升级可以解锁隐藏的战机和武器配置方案以外，玩家还可以通过付费下载的形式来购买新的战机。这些战机绝大多数为现实中存在，其中的一些战机存世仅有寥寥数架，尤为珍贵。

X P **燃烧丧尸**（Burn Zombie Burn）：这是一款节奏相当快的动作游戏，玩家所对抗的是一群群永远也烧不完的丧尸。除了“火”这个必不可少的道具外，其他种类的武器也将帮助玩家摧城拔寨。烧死丧尸可以获得更高的分数与更好的武器，但是燃烧的丧尸也会变得速度更快更危险。

PSP 撼天神塔 黑暗再临



游戏原名：ブランディッシュ～ダークレヴナント～

游戏类型：动作角色扮演　厂商：Falcom

游戏人数：1人　发售日：2009年3月19日

对应玩家年龄：12岁以上　文：晴天

黄金眼评分 23

适应玩家人群
- 玩过电脑初版的玩家
- 注重战斗策略和动作要素的玩家
- 喜欢走迷宫画地图的玩家

平均游戏时间
- 一周目通关约需15小时
- 完成EX模式和武器收集约需45小时

游戏概要

Falcom电脑游戏移植PSP平台的第八款作品，虽然和初版已经相隔16年，但游戏的系统对于很多玩家来说仍有不少独到之处。游戏中玩家需要操作主人公与敌人展开即时战斗，而使用何种攻击则会影响人物成长的方向，对战术产生微妙的影响。另外在探索的过程中同样有陷阱需要玩家发现最佳的应对方法，利用工具发现新通道也相当考验玩家的观察力。

步步为营才能最终逃出生天



◀游戏中走过的地图都会自动显示出来，不同颜色的图标有各自的含义，方便玩家发现最佳路线。

机关算尽，运气还是很重要



▲无限武器因为没有使用次数的限制，所以在BOSS等消耗战中会发挥重要的作用。

特别提示

迷宫中的每个楼层都有探索率的设定，当达到100%时可以使用大金槌破坏该楼层的“ひび割れた石碑”获得各种不同的物品奖励，其中不乏对冒险有帮助的实用装备。

NDS 超级机器人大战K



游戏原名：スーパーロボット大戦K

游戏类型：策略角色扮演　厂商：NBGI

游戏人数：1人　发售日：2009年3月20日

对应玩家年龄：12岁以上　文：纱迦

黄金眼评分 22

适应玩家人群
- 对14部收录作品之一有爱的人
- 渴望玩到优异S・RPG的NDS玩家
- 能接受无语音《机战》的玩家

平均游戏时间
- 任一路线通关要40小时
- 二周目游戏时间可缩短1/3

游戏概要

本作是系列于掌机上的最新作品，游戏收录了14部动画作品，其中有6部初登场作品，针对的玩家年龄层更低。游戏加入了小队系统，不过又和之前的系列作品有所区别。不组队出击的机体能使用强大的连击系统，更加增强了游戏的策略性。游戏还收录了大量在原作设定中存在的合体攻击以及特殊能力，对于原作的FANS来说吸引力是巨大的。

参战作品大换血的全新《机战》！



◀《神魂合体》虽然不是第一次入选系列作品，但是之前仅在《SC2》中登场过。



▲游戏的第24话是刷钱的上佳选择，活用基拉的机体能够发大财。

特别提示

《高达SEED》在本作中的剧情虽然很短，但是基拉的机体非常强劲。和GBA、NDS上的诸作联动，可以获得不少实用的强化部件作为奖励。

X360 忍者之刃



游戏原名：Ninja Blade

游戏类型：动作　厂商：FromSoftware

游戏人数：1人　发售日：2009年4月7日

对应玩家年龄：17岁以上　文：炎骑士

黄金眼评分 20

适应玩家人群
- 硬派动作游戏铁杆支持者
- 热衷于忍者题材的玩家

平均游戏时间
- 动作游戏老鸟初次通关需要约8小时
- 高段位者可在40小时内解开全部成就

游戏概要

2009年春季发售、忍者题材、硬派动作游戏、丰富多变的游戏系统……能够同时符合这些要求游戏只有一款，这就是《忍者之刃》。由于融合了《忍龙》、《战神》、《鬼泣》等大量王牌动作游戏的成熟系统，游戏玩起来自然会让人有似曾相识的感觉。尽管游戏本身没有什么属于自己的亮点，但凭借不错的观赏性和爽快度，还是非常值得一试的。

无数硬派名作在此刻合为一体！



◀游戏中随处可见华丽度满点的场面，但过于夸张的效果却令游戏的严肃性大打折扣。

年度最会耍帅摆POSE的忍者



▲主人公造型虽然帅气，但却跳不出隼龙的影子，角色的人气度自然也要受到影响。

特别提示

游戏中的QTE选项居然还可以无限制重复，这个贴心的设定虽然特别适用于初心者玩家，但也令游戏的难度直线下降，游戏中的隐藏要素不多，成就获得方式也相对较为直观。

Wii 胧村正



游戏原名：胧村正

游戏类型：动作角色扮演　厂商：MMV

游戏人数：1人　发售日：2009年4月9日

对应玩家年龄：12岁以上　文：九兵卫

黄金眼评分 26

适应玩家人群
- 喜欢《奥丁领域》的玩家
- 追求游戏画面感的人
- 2D横版卷轴游戏的FANS

平均游戏时间
- 单完成男女主角路线各10小时
- 达成全结局约30小时
- 最高难度“死狂”通关约15小时

游戏概要

说到《奥丁领域》，很多PS2玩家都有比较深的印象。而作为今年登陆Wii平台的姐妹篇，《胧村正》依然延续了唯美绚烂的2D画风，传统的东瀛舞台别具一番韵味。不仅拥有宛如绘卷一般的画面，从可玩性上来说，本作的战斗也非常简单且容易上手，不同的难度适合所有玩家，而游戏全部6个结局以及108把名刀的收集也足以保证了游戏时间的长度。

华丽绚烂的日式绘卷物语



◀游戏背景与人物的完美融合让人觉得自己是在欣赏一幅画卷，不知不觉地陶醉于其中。

2D横卷轴的又一精品



▲根据日本古代神话中的鬼怪改编而来的敌方角色非常有个性，让人过目不忘。

特别提示

108把名刀的收集只要完成全结局便水到渠成，而除了最高难度“死狂”，本作最大的挑战来自于双主角通关后开启的白色魔窟，潮水般的杂兵有时比BOSS给玩家带来的压力更大。

XP **丧尸沼泽**（CODWAW Map Pack 2）：作为《使命召唤 战火世界》的第二个地图扩展包，除了再度为喜欢联机对战的玩家准备了三张全新的对战地图外，最重头的莫过于名为“丧尸沼泽”的新丧尸地图，其面积更大，设计更开放，新增的武器与机关让游戏难度也再度提升。

NDS 口袋妖怪不可思议之迷宫 空之探险队



游戏原名 ポケモンの不思议ダンジョン 空の探检队
游戏类型 角色扮演 厂商 Nintendo
游戏人数 1人 发售日 2009年4月18日
对应玩家年龄 全年龄 文：晴天

黄金眼评分 23

适应玩家人群
- 喜欢《口袋妖怪》的玩家
- 喜欢《不可思议迷宫》的玩家
- 热衷怪物收集与育成的玩家

平均游戏时间
- 完成主线和特别剧情需25小时
- 收集全部怪物约需40小时

游戏概要

虽然本作是以《时・暗探险队》的资料片的形式推出的，但是在游戏内容上并不是简单地增加了新怪物和剧本，而是将两者很有机地结合到一起，让新老玩家都能体会到不同内容所带来的乐趣。迷宫中探索的规则和之前的作品类似，并针对操作进行了更人性化的设计，与敌人战斗起来不但更加流畅，也大大提高了玩家收集和育成怪物的效率。

新要素的优化组合带来无限惊喜



◀在剧情的特定阶段会使用双屏幕来表现充满魄力的场面，对于FANS来说很有吸引力。



▲支线任务无疑是提升游戏耐玩度的重要因素，而且各种奖励也很不错。

特别提示

在探索过程中可针对不同的同伴设定战术，但有些时候为了节省无谓的消耗，将它们的作战方针设定为"こっから にげて"更好一些。

Wii 怪物猎人G



游戏原名 モンスターハンター-G
游戏类型 动作 厂商 Capcom
游戏人数 1人 发售日 2009年4月23日
对应玩家年龄 15岁以上 文：雷电

黄金眼评分 21

适应玩家人群
- 真・猎人，骨灰级MH玩家
- 希望提早尝试网络模式的猎人
- 希望体验系列原点乐趣的人

平均游戏时间
- 单人模式村长任务约为50小时
- 线上模式时间不可计算，和有爱度成正比

游戏概要

《怪物猎人G》（后简称MHG）是系列的起点，相对于第一作MH，PS2版的MHG作为资料片发售，增加了双剑、训练所、怪物大小和G级任务等等被之后作品一直延续的核心系统，并且完善了线上模式。对于移植到Wii上的本作，系统在原作的基础上增加了后续作品中的一些特性，Wii比PS2好很多的网络环境也为MHG的合作提供了更好的平台。

捆绑经典手柄和MH3试玩版



◀火龙是最具代表性的怪物，偷火龙蛋的任务也乐趣十足，上线和好友联机吧！

冷饭之极意！圈钱没商量！



▲在家中可以变更装备、整理道具，移植版加入了探险猪的设定，村子中还可以吃猫饭。

特别提示

网络模式注册后享有14天免费，之后要收费，30/60/90天的三种游戏时间分别对应800/1500/2000点Wii点数。不用经典手柄是无法进入游戏的，想要购买前一定要弄清楚以上内容。

NDS 俺自己制造



游戏原名 メイドイン俺
游戏类型 动作 厂商 Nintendo
游戏人数 1人 发售日 2009年4月29日
对应玩家年龄 全年龄 文：炎骑士

黄金眼评分 22

适应玩家人群
- 热衷5秒钟小游戏的玩家
- 喜欢自己动手的玩家
- 瓦里奥的追随者

平均游戏时间
- 解锁全部小游戏需要5小时以上
- 熟练自制一款原创小游戏需要半个小时

游戏概要

这一次的《瓦里奥制造》不光满足大家"随意玩"的愿望，还可以让那些渴望自己动手丰衣足食的玩家体验一下当"游戏制作人"的感受。别看游戏的画面依然简陋，但内建的游戏制作套件将玩家能够想到的细节都考虑入其中。不论是前景绘制还是背景叠层，甚至是背景音乐的特效以及AI设定都相当周全。当然，想制作出一款出色的游戏，玩家也要下一番功夫才行。

DO IT YOURSELF! DIY的极意



◀绘制角色步骤比较考验玩家的作画能力和想像力，毕竟出色的游戏画面是提高游戏趣味性的根本。



▲卡带的封装和封面选择都要玩家亲力亲为，这也折射出游戏对细节的把握程度。

特别提示

只要能够熟练掌握游戏制作的每一个环节，那么这款游戏便赋予了玩家无限的可能。可以说在每一个玩家手中，游戏内容都是不一样的。

PSP 女神异闻录 PERSONA



游戏原名 ペルソナ
游戏类型 角色扮演 厂商 Atlus
游戏人数 1人 发售日 2009年4月29日
对应玩家年龄 12岁以上 文：九兵卫

黄金眼评分 24

适应玩家人群
- 喜欢金子一马恶魔设定以及目黑将司音乐的玩家
- 对都市传说类作品感兴趣的人

平均游戏时间
- 完成主线"セベク篇"约需25小时
- 完成"雪の女王篇"约需20小时
- 全恶魔收集约需50小时

游戏概要

由于PS原作发售时代久远，很多"女神饭"都没能有机会感受这款系列原点作品的魅力，PSP移植版的出现了结了FANS的一个夙愿。移植后的作品在很多方面都有改进，例如战斗难度和存盘点数量的调整、过场动画的加入、系统界面的更新等等。本作不仅对老玩家有吸引力，出色的游戏音乐和颇具研究性的仲魔合体系统也让不少初次接触系列作品的新手欲罢不能。

原点之作复活化身掌上异闻录



◀高素质的过场动画在游戏中的数量不少，弥补了当年很多PS玩家的遗憾。

以实际素质证明系列的魅力



▲本作的迷宫是极具代表性的"3D主视点迷宫"，以现在的眼光看确实有点落伍了。

特别提示

游戏的隐藏篇章"雪の女王篇"相比主线"セベク篇"的难度要高出很多，所以建议大家玩了主线之后再重新玩"雪の女王篇"，特别其后期迷宫的复杂程度绝对会令你乍舌！

W **黏球行星**（グ－の惑星）：这是一款针对Wii Ware平台的益智类小游戏，游戏的玩法与PSN上的《大象》较为相似，但也有属于自己独特风格。玩家要利用无数的表情猥琐怪异的黏球搭建成塔架，保持力学平衡是其关键。游戏需要1500点任天堂点数。

X360/PS3 X战警前传 金刚狼



游戏原名 X—Men Origins: Wolverine

游戏类型 动作 厂商 Activision

游戏人数 1人 发售日 2009年5月1日

对应玩家年龄 17岁以上 文：胜负师

黄金眼评分 **24**

适应玩家人群
- 追求激烈、爽快、火爆的动作玩家
- 欣赏《战神》风格的玩家
- 乐于尝试电影改编游戏的玩家

平均游戏时间
- 第一次通关约7小时
- 取得全成就或白金奖杯需要15小时左右

游戏概要

本作是电影改编游戏中少有的佳作，虽然只有五大关，但流程长度扎实，画面水准也比同类游戏高出不少，金刚狼身体受伤破损再慢慢复原之类的细节值得称道。游戏以爽快的清版打斗为主，也有少量的动作解谜，操作手感流畅，关卡设计也有不少亮点。游戏的暴力表现直接，整体风格与《战神》相似。剧情原创要素比较多，可以做为电影的补充来看待。

利爪造就电影改编游戏的新标杆



◀类似《战神》的QTE终极技设计得还行，就是时不时会出一些无伤大雅的小BUG。

狼哥纯爷们儿！铁血真汉子



▲金刚狼仗着不死之身的拼老命式的打法野蛮粗暴，极为豪爽，视觉冲击力一流。

特别提示

这是一款难度较低的ACT，主要是金刚狼的自动回血机能太强大了，遇到硬仗时可以绕绕圈子等体力回复后再和敌人拼命。总之这款游戏适合发泄，一般不会给玩家留下挫折感。

X360/PS3 生化尖兵



游戏原名 Bionic Commando

游戏类型 动作射击 厂商 Capcom

游戏人数 1人 发售日 2009年5月19日

对应玩家年龄 17岁以上 文：雷电

黄金眼评分 **22**

适应玩家人群
- 喜欢蜘蛛侠一般摆荡感觉的人
- 喜欢体验速度与爽快感的玩家
- 喜欢科幻题材和大场景的玩家

平均游戏时间
- 单人一周目通关10小时
- 全成就时间大概30小时以上，收集要素繁琐，花费的时间可能因人而异

游戏概要

经典名作《希魔复活》20年之后的续作，延续前作世界观和人物，系统则进行大变更，3D的游戏方式对于制作组来说是一个很大的挑战，但是对于机械手臂摆荡的动作做得非常棒，动作性、挑战性都非常高，在漂亮的大场景内如人猿泰山一样高速摆荡的乐趣在其他游戏中无法体验到。可惜的是战斗部分不尽人意，BOSS战也少得可怜。

尽情摆荡！泰山和蜘蛛侠灵魂附体



◀机械的手臂牢牢抓住建筑物的表面，绳索牵引你的身体，加速度是你的翅膀，如同飞舞。

生化战士的复仇，无奈的争端



▲恐怖袭击后的破败城市，虽然近看贴图稍有瑕疵，但是远观或动起来的整体感觉就完全不同了！

特别提示

游戏的记录方式比较让人失望，没有二周目，自动记录，150个道具和游戏中的挑战需要在一次游戏中达成，所以走上收集之路前要做好心里准备。游戏的多人对战模式值得一试。

PS3 无名英雄



游戏原名 inFAMOUS

游戏类型 动作 厂商 SCE

游戏人数 1人 发售日 2009年5月26日

对应玩家年龄 13岁以上 文：胜负师

黄金眼评分 **27**

适应玩家人群
- 喜欢超能力题材的玩家
- 热衷于优秀游戏剧情的玩家
- 喜欢开阔场景和高自由度的人

平均游戏时间
- 第一次通关约15个小时
- 全支线与收集要素需25小时
- 白金奖杯需要35小时左右

游戏概要

由PS2时代开发《狡狐大冒险》的制作团队倾力打造的第一款次世代作品，以其高素质赢得了玩家与媒体的好评。游戏对电这一超能力传统类型进行了极具创意的开发，逐步习得的多种能力让游戏结合了平台跳跃、动作射击、冒险解谜、自由探索等多元化内容，广阔的场景和丰富的任务都让人欲罢不能，中文版让国内玩家也能无障碍地欣赏其出色的剧情。

闪电游侠在正邪善恶中挣扎



◀开发团队经验丰富，这使游戏的操作手感非常舒适，而且其中也不缺少火爆的特效。

伟人与好人通常不是一个人



▲身处特殊的环境，正义与邪恶似乎无法简单判断，游戏留给了玩家不少思考的空间。

特别提示

由于开始新游戏并不继承任何能力数据，因此玩家最好在第一遍流程中专心走正义或是邪恶路线，二周目时再打另一条路线。推荐先正义后邪恶的顺序，因为要把最好的留到最后。

PSP 传颂之物 携带版



游戏原名 うたわれるもの Portable

游戏类型 策略角色扮演 厂商 Aquaplus

游戏人数 1人 发售日 2009年5月28日

对应玩家年龄 15岁以上 文：晴天

黄金眼评分 **20**

适应玩家人群
- 喜欢美少女文字AVG的玩家
- 看重游戏剧情的玩家
- 对游戏音乐情有独钟的玩家

平均游戏时间
- 故事模式通关约需25小时
- 开启全部隐藏内容在30小时以内

游戏概要

游戏主要基于PS2版《传颂之物》进行移植，除了保留电脑原版的精美人设和凄美的故事情节外，自由战斗的加入让玩家在培养角色时有了更多的选择，甚至还有多达100个的“收集品”挑战玩家的细心程度。游戏战斗的规则和传统战棋游戏类似，但根据不同人物之间的关系，玩家还能让他们发动“协击”来大面积打击敌人，使战术的运用更加多元化。

当穿越千年的爱情回归平静时



◀游戏的情节和配乐浑然天成，总让人情不自禁地融入独特的氛围中去。

自然流露的真情撼动人心



▲简化后的自由战斗奖励让收集物品更加方便快捷，不用再像PS2版那样反复去刷。

特别提示

因为游戏中没有明显的提示，所以很多玩家都会错过收集79号收集品的时机，其实只要在第一次自由战斗时期将テオロ的等级提升到LV10以上就会在之后的剧情中自动获得了。

W **魂斗罗 重生**（魂斗罗 Rebirth）：作为系列最新作，这一次的游戏彻底回归了SFC/MD时代的风格，以至于老玩家可以在游戏中找到许多似曾相识的场面。本作的一大特点就在于加入了许多幽默搞怪的元素，且号称系列难度最低，喜爱《魂斗罗》的玩家不妨一试。

NDS 逆转检察官



游戏原名	逆转检事
游戏类型	文字冒险
厂商	Capcom
游戏人数	1人
发售日	2009年5月28日
对应玩家年龄	12岁以上
黄金眼评分	25

文：玛娜

适应玩家人群

- 热爱推理游戏的玩家
- 想体验从检察官的视角进行游戏的“逆转”爱好者

平均游戏时间

- 主线流程通关时间约8~10小时
- 由于游戏没有隐藏要素，所以一周目就可以完美了

游戏概要

一直以来有着颇高人气的御剑终于独挑大梁成为了新作的主角，并与系列中诸多我们所熟悉的角色一同为了找出真相而奋斗。和以前的“《逆转裁判》系列”一样，玩家要在各处收集证据、证言等，从中找到矛盾的地方并发现事实真相，除此之外，本作中还加入了全新的“搜查系统”，可以让玩家在场景中自由移动调查并展开推理。

在全新的逆转中进行全新的挑战



◀ 新加入的一条美云是和真霄相似的活泼型角色，她独有的“情报再现”会带来了很多帮助。



▲本作和《逆转裁判》最大的区别就是可以在现场自由活动并进行调查，这是线索的重要来源。

特别提示

游戏主角虽不是成步堂龙一，不过他在游戏中多次作为人肉布景出现过，而且许多老熟人也都露了脸，在游戏的过程中可以留意一下。

PSP 勇者30



游戏原名	勇者30
游戏类型	角色扮演
厂商	MMV
游戏人数	1人
发售日	2009年5月28日
对应玩家年龄	全年龄
黄金眼评分	23

文：晴天

适应玩家人群

- 喜欢体验不同游戏类型的玩家
- 追求最短过关时间的玩家
- 喜欢收集隐藏要素的玩家

平均游戏时间

- 勇者模式通关需要3小时
- 完成所有模式和图鉴需要8小时左右

游戏概要

游戏中所涵盖的角色扮演、即时战略、射击和极限生存等四大游戏类型都围绕“30秒”来展开，玩家除了追求更快的过关时间外，如何根据不同的规则获得更高的评价和分数都很有挑战性。和标题同名的“勇者30模式”内容十分厚道，在总计50个小关卡中，选择不同的过关方式不但能获得各种有趣的称号，还能发现设计者在剧情和玩法安排上的独具匠心。

化有限为无限！极速游戏新体验



◀ 勇者30模式中可以收集不同的装备，合理组合能在后期的关卡中发挥重要的作用。

注重思路，每次都有新发现



▲每次刷新过关时间时都会让人充满成就感，这也是玩家反复挑战的动力所在。

特别提示

勇者模式中与敌人战斗时按×键可以大大加快攻击的频率，虽然会不断减少HP，但节约时间的效果相当明显，尤其是在只有“3秒”时间限制的“勇者3模式”中是过关的主要手段。

X360/PS3 真·三国无双5 帝国



游戏原名	真·三国无双5 Empires
游戏类型	动作
厂商	Koei
游戏人数	1~2人
发售日	2009年5月28日
对应玩家年龄	12岁以上
黄金眼评分	24

文：纱迦

适应玩家人群

- 对355不满的系列支持者
- 对策略和动作游戏都有兴趣的人
- 成就犯和奖杯迷

平均游戏时间

- 单个剧本通关一般需要5小时左右
- 单个剧本通关最快只要1小时左右
- 取得全成就和白金奖杯在15个小时左右

游戏概要

“《帝国》系列”是结合了策略的动作游戏。本作以《真·三国无双5》为蓝本，加入了PS2版的6名新武将以及完全原创的孟获。系统方面对5代进行了修正，大幅增加了特殊技的种类，令人满意。游戏加入了以武将身分来进行天下统一的玩法，个人事件的数量大幅增加，还有结婚篡位这样的趣味设定。君主篇以卡片为主，策略性有所下降，不过战斗乐趣相当高。

为将还是称王，这是个问题！



◀ 自创武将系统在本作中又有进步，且有无数恶搞服饰，绝对是卖点之一。

娶貂蝉 当皇帝 乐哉快哉！



▲新角色孟获的招式和过去完全不同，打起来感觉非常有……童话感觉。

特别提示

本作的成就/奖杯难度不高，加上又有乐趣，有这方面追求的人不容错过。官方厚道地提供了无数免费下载内容，包括音乐和服装，不买也要看一看呀！

NDS 王国之心 358/2天



游戏原名	キングダムハーツ 358/2 Days
游戏类型	动作角色扮演
厂商	Square Enix
游戏人数	1~4人
发售日	2009年5月30日
对应玩家年龄	全年龄
黄金眼评分	25

文：白夜（levelup.cn）

适应玩家人群

- 《王国之心》的系列FANS
- 游戏迷中的童话迷
- “小六控”

平均游戏时间

- 主线分支全任务最高完成度达成时间约30小时
- 全挑战任务苛刻要求达成时间约50小时

游戏概要

游戏讲述了《王国之心Ⅱ》中登场的罗克萨斯在XⅢ机关时的故事，由于正面涉及了在前几部系列作品中一直处于“神秘”状态下的XⅢ机关而使本作魅力大增。在系统方面本作相对于之前的作品有了不少改进，尤其体现在各级别魔法之间的效果以及武器所带来的招式变化上，因此也给战斗带来了更多的变化。“嵌板系统”则是在之前“技能装备”的基础上再次创新，排列组合乐趣无穷。

操作XⅢ机关成员的梦想实现



◀ “嵌板系统”可研究性很强，同一批嵌板不同组合排列将“制造”出完全不同的能力。



▲联机的任务模式中玩家可任意操作XⅢ机关的成员，这恐怕是系列FANS早就梦寐以求的了吧？

特别提示

“限界突破”后虽然主角各方面都能力大增，攻击如风卷残云，但过程中受到攻击依旧是会掉HP，所以也要时刻观察HP残量，及时收手。

W **光与暗的公主和世界征服之塔 FFCC**（光と暗の姫君と世界征服の塔 FFCC）：游戏采用了时下流行的塔防形式，《FF》历代的经典怪物都会在本作中登场。有意思的是，作为游戏主人公的米拉有着魔王之女的身分，这使得游戏本身的角色定位与《勇者别嚣张》有着较高的相似程度。

Wii 弧光幻想曲



游戏原名	Arc Rise Fantasia
游戏类型	角色扮演
厂商	MMV
游戏人数	1人
发售日	2009年6月4日
对应玩家年龄	全年龄
黄金眼评分	21

文：九兵卫

适应玩家人群

- 喜欢吉田健一人物设定的玩家以及声优控
- 喜欢钻研的传统日式游戏玩家

平均游戏时间

- 通关派玩家花费50小时方可打完收工
- 热衷于研究和收集的完美派需要进行70个小时以上的漫长修行

游戏概要

对于热衷日式角色扮演游戏的玩家来说，这款游戏算得上是近期难得的佳作。凭借“《光辉圣约》系列”开发小组的丰富经验，游戏有着相当高的完成度和耐玩度。除了颇为厚道的超长游戏流程之外，丰富的收集要素更是可以让热衷钻研者乐在其中。画家吉田健一那不俗的人物设定以及牧野由依、石田彰等大牌声优的加盟更是令游戏增色不少。

日式角色扮演游戏支持者的顽固主张



◀游戏的收集要素丰富而有趣，比如数量众多的服装可称得上是一大亮点。

收集是硬指标，耐玩是硬道理！



▲本作的系统既有借鉴，也有自身特色，协力与连携攻击让本作的战斗非常爽快。

特别提示

本作属于非常传统的日式角色扮演游戏，借鉴了很多同类作品中要素，如战场移动、召唤兽、奥义必杀等，而独特的连携与协力系统加快了战斗节奏，加上厚道的流程，绝对是暑期游戏佳选。

X360/PS3 虐杀原形



游戏原名	Prototype
游戏类型	动作
厂商	Activision
游戏人数	1人
发售日	2009年6月9日
对应玩家年龄	17岁以上
黄金眼评分	24

文：雷电

适应玩家人群

- 喜欢暴力血浆游戏的玩家
- 喜欢飞檐走壁感觉的玩家
- 对变异题材感兴趣的玩家

平均游戏时间

- 单人模式相关隐藏要素约10～20小时
- 取得全成就或白金奖杯需要30小时以上

游戏概要

本作是一款自由度极高的游戏，在纽约的街道中驰骋你可以伸张只属于自己的“正义”之道，主角丰富的变异能力能让玩家无所不能，在大场景中的战斗也是魄力十足，游戏的画面虽然稍欠雕琢，但飞檐走壁、高空跳跃的爽快与刺激感深受玩家好评。游戏的主线流程虽短，但支线任务中的几个模式都是比较厚道的，另外收集要素也是本作的一大玩点。

横行于变异都市中的人间凶器



◀游戏中的分支任务“高空跳跃”让玩家有着身临其境的感觉，从大楼上往下跳的那种重力感满点！

变异能力让你几乎无所不能



▲主角各式各样的变异能力让战斗变得更为多样化，每一种形态的必杀攻击都有震撼的演出效果。

特别提示

游戏中的收集要素非常之多，特别像城市中标志性建筑的蓝点收集，纵横在纽约大都市里还可以一览著名建筑也是游戏中的一大特色，而在这些著名建筑之顶俯览整个纽约也别有风情。

Wii Wii Sports 运动胜地



游戏原名	Wii Sports Resort
游戏类型	体育
厂商	Nintendo
游戏人数	1～4人
发售日	2009年6月25日
对应玩家年龄	全年龄
黄金眼评分	21

文：炎骑士

适应玩家人群

- 喜欢尝试体感游戏的时尚一族
- 希望通过游戏达到健身目的的中老年朋友

平均游戏时间

- 玩遍全部游戏项目需要2小时
- 在所有项目中获得超过1000点熟练度至少需要15小时
- 有兴趣的话可以一直玩下去

游戏概要

如果说前作是任天堂配合Wii主机发售的试水之作，那么这一次的续作则可以被视为游戏的完整形态。尽管游戏画面是一如既往地“简陋”，但精心设计的12大类运动项目却有着超乎寻常的耐玩度和趣味性。新加入的“熟练度”系统可以保证任何玩家从初次接触游戏到成为“专业”选手的成长过程。简单易学的玩法让人们足不出户就可以感受运动的快感。

在家中打造一个虚拟的运动胜地



◀配合新发售的Wii Motion Plus，感应更加精确，游戏的代入感也因此直线上升。

炎炎夏日里的运动新理念



▲除了以往所标榜的多人竞争之外，这一次的游戏中还加入了协作的要素。

特别提示

如果说十二个大类的游戏项目已经让游戏的耐玩度成倍高于前作，那么深入游戏之后解开的隐藏内容则是锦上添花。另外，看似单调的游戏项目在多人游戏时往往有着极为丰富的变化。

PSP 剑、魔法与学园2



游戏原名	剣と魔法と学院モノ2
游戏类型	角色扮演
厂商	Acquire
游戏人数	1人
发售日	2009年6月25日
对应玩家年龄	全年龄
黄金眼评分	21

文：玛娜

适应玩家人群

- 热衷于迷宫、练级的玩家
- 耐心很好的玩家
- 对可爱人设相当执著的玩家

平均游戏时间

- 主线流程约耗时16～20小时
- 想要完成所有任务并向最强角色挑战的话，那就先空出半个月来吧
- 通关后还有隐藏迷宫和大量新物品

游戏概要

本作是一款3D迷宫角色扮演游戏，游戏以丰富多彩的职业系统和清新靓丽的画风为特点，将重点放在探索迷宫与完成任务所带来的乐趣上。玩家可以在学园中招募不同的学生，通过在迷宫中冒险的方法对其进行培养，在游戏的同时也体验到学院生活的快乐。相比前作而言，本作在角色的技能以及职业等方面做了大幅度的强化，迷宫数量和怪物种类也大为上升。

用剑与魔法挑战深不可测的迷宫



◀游戏中的合体技拥有惊人的巨大力量，在BOSS战中是最主要有效的攻击手段之一。

快乐与艰难并俱的学院生活



▲本作的职业可选范围更加广阔，而且每种都有特色十足的造型，还是快点全部试一试吧。

特别提示

就和现实世界一样，学生也有年龄设定，年龄到99岁的角色会自动退学，不过一般情况下实在不用考虑这个问题：如果要让学生的年龄达到99岁，那么游戏时间一定是个惊人的数值。

D **勇者斗恶龙 战争**（ドラゴンクエスト ウォーズ）：本作是一款“《DQ》系列”外传性质的回合制战略游戏，只需要 500 点 DSi Ware 点数。游戏在方格间展开，大家熟悉的史莱姆等 6 种经典怪物便是玩家的作战单位，联机对战是本作最大的乐趣所在。

2009上半年奖杯/成就神作推介

如果你对奖杯或成就渐渐产生了兴趣，如果一天不听到成就和奖杯弹出的音效你就不自在，那么在这个暑期里为自己添上10个白金奖杯或是1万点成就相信会是个不错的选择。以下推荐的10款游戏中有一些可能非常冷门，但它们的的确确是2009年上半年奖杯与成就领域的明星，作为一名奖杯迷或是成就饭，当然没有理由错过。(以下游戏机种均为PS3/X360)

文 胜负师

教父Ⅱ

游戏原名：The Godfather Ⅱ

游戏类型：动作　完美所需时间：15小时左右

本作在欧美的评价不高，销量也不尽人意，EA也因此宣称不再制作《教父》相关游戏。但实际上，《教父Ⅱ》可以看成是《GTA4》的微缩版，麻雀虽小但五脏俱全，对于喜欢黑帮题材以及经营要素的玩家来说，还值得一玩。需要指出的是，游戏中含有不少暴力和成人级内容，对此类内容比较敏感的玩家请慎入。游戏通关大约需要15小时，这也是获得全成就和白金奖杯所需的时间，基本上没有什么难点。

刀锋传奇

游戏原名：X-BLADES

游戏类型：动作　完美所需时间：10小时左右

一款由俄罗斯人制作的异色作品，乍一看有点模仿《鬼泣》的意思，但如果把游戏理解成“清凉美少女拿着双刀砍怪”，那很可能要打得非常郁闷，因为战斗的核心其实是魔法，很多敌人只能用魔法消灭。游戏开始阶段招式少，操作特别，上手难度不低，但中期能力成长后反而越来越简单。通关后可以选防御力超高的隐藏服装，最高难度形同虚设。如果能顶过开始阶段，适应之后就一定能柳暗花明。

X战警前传 金刚狼



游戏原名：X-Men Origins：Wolverine

游戏类型：动作　完美所需时间：15小时左右

在一般人眼中，奖杯/成就游戏和电影改编游戏一样，素质都不咋样，不过《金刚狼》在这两类游戏中却都属于例外。对得起次世代标准的画面和火爆的杀戮快感让游戏即便被称之为“快餐”或是“爆米花”，那也是用料考究的上等货色。游戏大部分的奖杯/成就都是累积型的，技巧点不多，追求爽快的设计方针令游戏难度偏低。虽说有100来个收集要素，但在“野性直觉”下极为明显，想错过都很难。

真·三国无双5 帝国



游戏原名：真·三国无双5 Empires

游戏类型：动作　完美所需时间：15小时左右

一款素质比较高的无双作品，比起设计简单的奖杯/成就，游戏内容要丰富得多。用正常方法15小时取得全成就或白金奖杯还是有点儿吃紧的，但通过“反复存档、读档捕获敌方君主”的方法，可以大大缩短每个剧本的通关时间。而“每个角色过一关”属于白送的，两小时左右就能搞定。惟一看似有难度的是“全褒赏”，但也并不需要达成所有点数条件，全剧本通关之后几乎可以自然取得，自然不难。

吃我子弹

游戏原名：Eat Lead：The Return of Matt Hazard

游戏类型：动作射击　完美所需时间：10小时左右

又是一款冷门，如果评选2009年“十大雷游戏”，估计本作可以入选。这倒不是说游戏做得怎么怎么差，主要是这款第三人称射击游戏走的是极不严肃的搞怪路线，在游戏中甚至可以看到马里奥，各关卡的主题千奇百怪，喜欢怪异游戏的玩家可以体验一番。其中大部分奖杯/成就通关即得，高难度可直接用秘技调出，不必被这游戏多雷一遍。注意，如果打枪游戏的基础不太好，玩起来可能会有些郁闷。

飞屋环游记

游戏原名：Disney's UP

游戏类型：平台动作　完美所需时间：6小时左右

由皮克斯最新3D动画神作改编，是一款低龄向的作品，难度自然不高。游戏的主要玩法是双人合作解谜，趣味性方面还可以。绝大部分的奖杯/成就在通关一次后就能取得，而收集要素数量并不多，位置也比较明显，就算有少量遗漏也可以选关寻找。虽然比起《终结者》在完美所需时间方面耗时略多一些，但除了最后一关飞行射击的部分有点小麻烦，不会有什么需要反复尝试的地方，基本没有挫折感可言。

世嘉MD终级收藏



游戏原名：Sega Mega Drive Ultimate Collection

游戏类型：动作　完美所需时间：10小时左右

本作其实是一款次世代主机上的MD官方模拟器，收录了数十款知名或不知名的老游戏。因为支持即时存档功能，且大部分的游戏相关奖杯/成就都不需要把游戏打穿，甚至很多都只要打上一两关就能取得，而“玩过所有游戏”这样的奖杯只需要看过游戏的标题画面，当然一点儿也不费事儿。MD时代的游戏秘技在本作中依然可以使用，并不影响奖杯/成就的取得。只要你的游戏基本功还算扎实，10小时绰绰有余。

终结者 救世主



游戏原名：Terminator：Salvation

游戏类型：动作射击　完美所需时间：5小时左右

如果说因为奖杯/成就“成就”了这款游戏，那一点都没错。这是一款能体现电影改编游戏真实水准的低素质作品，在动作射击游戏中也只能算是个庸作，但却俨然成为了“成就迷与奖杯饭的必玩之作”。究其原因，是因为本作的奖杯/成就结构异常简单，每过一关得一个奖杯/成就，普通和困难难度通关各一个，一上来又能直接选困难难度，四五个小时的流程过后就能轻松搞定，隐藏要素那是一个没有。

刺客联盟 命运武器



游戏原名：WANTED：Weapons of Fate

游戏类型：动作射击　完美所需时间：10小时左右

由去年最酷的动作电影改编而成，是一款越肩视点的掩体射击游戏，用枪是其最大的特色，其素质仅比同类游戏的平均水平略高一些。流程短，难度低等缺点却成为游戏奖杯/成就好拿的重要因素。虽然有几个收集、寻找类的奖杯/成就稍显麻烦，但参照攻略的话完全可以在二周目内解决。各模式的通关奖杯/成就可以利用良性BUG来解决，不必一遍遍重打游戏，大大缩短了全成就和白金奖杯所需要的时间。

汉娜·蒙塔娜

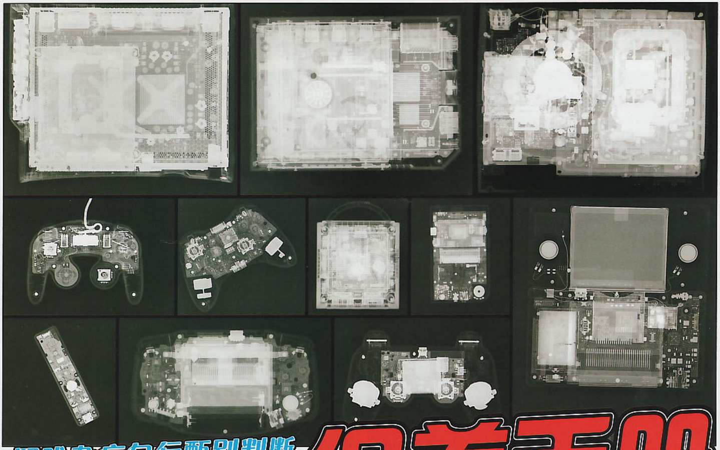


游戏原名：Hannah Montana The Movie

游戏类型：音乐　完美所需时间：5小时左右

一款国内玩家非常陌生的游戏，是由迪士尼当红同名影视剧改编的作品，奖杯/成就难度极低，说它比《终结者》更简单也不为过，是上半年奖杯/成就神作中的“无冕之王”。游戏的画面一般，不过迪士尼的音乐非常好听，和“《歌舞青春》系列”的音乐风格同中求异。音乐游戏玩法是大杂烩形式，还比较有趣，难度与同类游戏相比非常小儿科。游戏中有少量AVG成分，但流程很短，收集要素只需购买，也极其简单。

特　高端成就犯和奖杯迷注意，以下游戏已判明因地区版本不同奖杯/成就分开计算：《世嘉MD终级收藏》欧版，有别于其他版本；《真·三国无双5 帝国》日文版奖杯和其他版本分开算，但成就不分开；《刀锋传奇》、《刺客联盟 命运武器》的日版成就与其他版本分开算，奖杯情况不明，但《刺》的日版无BUG，难度提升。



疑难杂症自行甄别判断

2009主机保养手册

文 Raeca（威奥数码娱乐）

在上期杂志，我们推出一篇《2009暑期电玩购机白皮书》，旨在帮助各位还未购入心爱主机的玩家选购一台满意的主机。而本期我们又为各位玩家奉献上一篇《2009主机保养手册》，这篇文章较为详细地为大家阐述了目前各大主机在使用中存在的一些硬件问题以及最基本的解决方案。本文包含了多种“疑难杂症”，其实就算是大家没有遇到过这样一些问题，就当它是一篇科普文章，读读也是很有必要的。

X360主机部分

面对三红问题

X360主机的三红问题可以说是这几年家用主机市场暴露出的最严重的质量问题，虽说如今三红问题已经被微软有效的遏制，但时至今日许多玩家还是谈“三红”色变，不免心有余悸。所以我们在此再次将三红问题进行一次清晰的说明。

X360主机用四支指示灯来显示主机的状态。而大家熟知的三红，则是1、3、4亮红灯。简单地说，无论横放还是竖放，都是右上角的灯不亮，如果是其他位置不亮的三红，那是其他问题。三红的官方解释是：普通硬件错误。但是具体是什么硬件错误，它并没有指出。所以出现三红之后，先不要紧张，出现三红的原因有很多，并不是一定是主机挂掉了。请先按照微软官方的措施处理一遍：



▶X360主机的三红报错。

1.1	试着重启主机。
1.2	如果重启之后没有解决，那继续以下尝试：
1.2.1	关闭主机电源
1.2.2	把所有连线从主机上移除（电源线，视频线）
1.2.3	把电源线从插座移除
1.2.4	重新连接所有线缆，保证牢固插入
1.2.5	开启主机
1.3	如果还没有解决问题，则先关闭主机，拆除硬盘之后再开启主机。如果没有三红了，再把硬盘安装回去开机试验下。
1.4	进行以上步骤的时候，同时检查一下电源（变压器）指示灯。电源指示灯的正常状态是绿色，即使现在主机处于三红状态。如果以上动作都没有解决三红问题，则需要查看“附加错误码”。

故障信息号/错误代码含义

在X360主机三红之后，可以通过一系列操作得到“附加错误码”：

●启动主机，直到三红闪烁状态

●按住同步键（小白键）的同时，按住光驱出舱键

现在可能有不同数目的指示灯在闪，表示附加错误码的第一个数字

●松开出舱键，然后再按下出舱键

现在可能有不同数目的指示灯在闪，表示附加错误码的第二个数字

●松开出舱键，然后再按下出舱键

现在可能有不同数目的指示灯在闪，表示附加错误码的第三个数字

●松开出舱键，然后再按下出舱键

现在可能有不同数目的指示灯在闪，表示附加错误码的第四个数字

●松开出舱键，然后再按下出舱键

回到最开始的三红状态

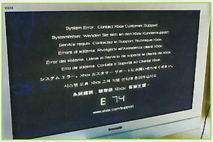
不同指示灯闪烁的解释	
四个都是红灯闪烁	0
只有一个红灯闪烁	1
有两个红灯闪烁	2
有三个红灯闪烁	3

目前已知的错误码含义：

0001 电源问题
0002 网络问题
0010 过热问题
0011 过热问题
如果你是在拆装主机之后得到的这个错误码，请检查散热装置的八个螺丝是否拧紧了
0012 过热问题
0013 过热问题
0021 光驱检测超时
有可能是刷新光驱固件的原因，也可能是主板南桥故障
0022 GPU错误/GPU过热
0102 未知错误
这个未知是指微软也不能确认的故障了，但根据修机时候的统计最大的故障原因便是GPU的焊接问题。一般是由于骤冷骤热导致主板变形，从而致使GPU和主板之间发生脱焊。这个就是传说中的“真·三红”了。
0110 内存错误/内存过热
解决方法类似于0102
1003 硬盘错误
有可能是硬盘没有正常连接，可以先尝试移除硬盘开机
1010 硬盘错误
有可能硬盘EEPROM损坏
1022 视频错误
试着换一根视频线，也有可能是编码芯片故障（encoder chip）

通过以上错误码，我们可以看到除了0102是GPU导致的严重三红报错之外，也有很多其他情况可以导致三红。所以三红不一定宣判机器死刑，大部分的非“真·三红”故障都可以通过简单的检查和操作来解除。

什么是E74？



▲屏幕显示E74故障。

E74是X360的单65纳米与双65纳米主机（搭载HDMI端子的型号）最新故障。此故障是由于X360机器内部的ANA/HANA芯片（负责提供HDMI输出）故障造成的，属于硬件故障，他在指示灯的显示上为一红（右下角，无论横放还是竖放），一般为手柄故障和视频线连接错误导致假E74，这里说明一般一红是因为视频硬件的问题，比如花屏、无画面、蓝屏、无画面有声音等，指示灯在第二象限闪红色，手柄故障在第一象限闪红色。而E74会在屏幕上提示。

遇到此类问题，同样需要返厂处理。除了E74故障外，屏幕上还会有其他的错误代码来指示当前的错误：

E64，光驱故障
固件错误，请检查刷机固件版本是否匹配
E65，光驱故障
E66，网络故障
试着拔掉网线，或者检查一下连接的路由器等网络设备是否工作正常；
E67，硬盘故障
试着拔下硬盘开机，如成功则关机再装上硬盘尝试再次开机；
E68，硬盘故障
试着拔下硬盘开机，如成功则关机再装上硬盘尝试再次开机，亦有可能是硬盘EPROM错误，或是风扇故障。
E69，硬盘故障
试着拔下硬盘开机，如成功则关机再装上硬盘尝试再次开机。
E71，未明
E73，未明
E74，视频故障
试着换条视频线试试，早期双65主机较易出现E74，据说是HDMI处理芯片存在问题。
E76，未知
E79，硬盘故障
试着拔下硬盘开机，如成功则关机再装上硬盘尝试再次开机。

如何避免三红？

对于绝大多数新购机的玩家来说，双65+512MB机身内存的机器已经是最新批次。遭遇三红几率已经大大降低。至于是否绝对不会三红，作者不是微软，不敢做这个拍胸脯的保证，只能用统计出的数字（业者的讨论交流，购买主机的顾客的反馈，几位维修师傅的汇报）告诉大家，不三红的概率低于99.6%，可以这么说，双65纳米的X360三红的概率要比PS3的死亡黄灯的概率更低。但大家仍然要注意主机的保养与使用，不爱惜的话，再皮实的机器一样也是会坏的。


▶购买4月份以后的双65机器更加稳定。

预防三红要点

一、注意使用环境

X360是发热大户，建议在空调房内游戏，对于主机散热有很大帮助。有条件的玩家可以选择购买一个后挂散热风扇帮助散热。另外，绝对不可使用电风扇对着机身背部猛吹，因为那个是主机出风道，不是进风道。如果用电风扇猛吹就等同于将热风又给吹回到机身内部！

二、正确摆放

由于机身发热问题建议纵置主机，增加散热面积。如果要横放主机，建议使用支架将主机悬空放置，以免主机机身左侧（主板底部）过热，导致变形。另外，不要把X360放在狭小的空间内，背部以及两侧最好能够距离墙壁（或其他阻隔物）10～20公分，保证机身热量能够迅速散去，而不是积累在机器周围。

三、开机预热

机器启动后，不要立即放入光盘进行游戏，而是等待3～5分钟，之后再放入光盘。这样是为了让机器不一下子进入满负荷运转状态，而导致主板骤热变形。

三、使用硬盘

一些购买了A版X360主机的玩家，为了节约开支，并没有购买硬盘套装，而是直接使用光盘进行游戏。这样子不仅对于光驱损耗很大，更是大大增加了X360主机的内部温度。使用硬盘进行游戏时，光驱并不运作产生热量，对于控制机身内部温度将有很大的帮助。

四、控制游戏时间

一次进行游戏的时间最好不要超过4小时，退出游戏，回到设定画面，然后去冰箱拿点冷饮小食，活动一下筋骨，机器健康，自己也健康。

五、不要立即关机

千万不可以不想玩了就直接关机闪人，因为长时间游戏后，机箱内部会保持在一个较高的温度。而如果立即关机会导致主板瞬间冷却，使得原来略有变形的主板短时间内恢复原状，导致GPU脱焊。建议不玩游戏后，不要立即关闭主机电源，而是先回到设定画面，然后取出光盘，约3～5分钟后再关机。

六、用手柄关机

不要按主机电源关机，而是按住导航键三秒，选择“关闭主机”。按电源键关机的话，你会发现主机立即熄火了；而如果用手柄关机的话，你会发现，如果主机处于较热的状态，即便已经没有图像了，主机内部的风扇依然会继续工作进行排热。

至于水冷和其他复杂的散热方法，笔者的意见是：双65的新机就不用折腾了，一个背部风扇加速抽风就够了，装水冷拆机、安装、以及使用中漏液导致主机损坏的概率要比三红的概率高得多。而之前购买的单65或者双90的机器，只要没三红过，也不要瞎折腾，能做到上面的注意事项已经足够了。至于已经三红过的机器，建议把主机外壳全卸掉，只留一个开盖金属盒，然后丢到铝制笔记本散热垫上，实测出风口温度从未高于50度。

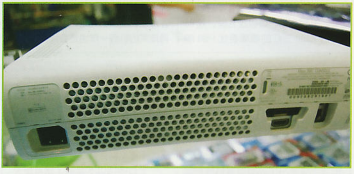
主机出现故障后如何处理（三红，E74）？

请先不要急着找JS修机！如果你所购买的是港版或是台版主机，那么恭喜你，你可以直接找微软换一台全新主机回来。如果你买的是日版主机。那么很抱歉，由于微软在日本把机器卖得太便宜了，所以质保服务和港台版有所不同：“不能换只能修”。而且递送过程非常复杂（日版找JS修更方便一些）。

换机要求：

1.固保贴纸无破损（掰下前面板可以看到，和WINDOWS的正版标签很像的那个）
2.未被BAN（其实微软到目前为止只大面积BAN过一次，所以不必太过关心这个）


▲购机时请务必检查固保贴纸是否无损毁。



3.主机背部七小孔无明显拆痕。
4.是否刷过机无所谓，换机是由代理执行的，并不是返厂处理。

▲X360主机背部接口衔接处应该保证平滑无损。

港版换机流程

请拨打香港客服电话 852—800964215（按国际长途收费，国内手机请拨 12593008528009642l5），取得 10 位数 SRX 码。客服人员会询问你购买日期、Email、手机等信息，如实答复即可，其中购买日期将是你这台机器将来国保的时限的执行标准，所以说尽量说的迟一些，但不要与机身出厂日期有太大出入。至于 Email 和手机信息，告诉他你的大陆电话号码也无妨，他会问你是否有人来香港换机，你说有朋友帮忙即可。

由于香港微软不接受寄送主机，所以只能由专人拎着主机过去现场处理，对于不在深圳的买家或者没有通行证的玩家来说会比较麻烦一些。只能托人带去香港换机或将机子邮寄到香港友人处，然后再请友人拿到指定的地点去把机子换回来，然后再寄回大陆。什么，香港没有朋友？那么你找卖你机器的 JS 帮忙吧，或者上淘宝搜索一下有受理相关业务的卖家吧。由于要一人一次只能拿一台机器过去换，并且要登记资料，所以香港换机，虽然省路费和运费，但实际的人力成本非常高。目前淘宝上的“代换”手续费的价格大约在 400 ～ 450 元左右，加上相关的运输费用，大约的价格为 800 元。

香港换机地址：香港新界葵涌大连排伟伦中心第一期5楼B，联强公司

出行路线：由罗湖口岸过关——>坐火车到九龙塘站——>转地铁“观塘线”到“太子站”——>转“荃湾线”到“葵芳站”由A出口至地面，找个路人给你指一下“伟伦中心”，过去上到5楼就好了。

台版换机流程

台版与港版的换机过程相似，同样需要先致电客服：886－00801444231（按国际长途收费，国内手机请拨 12593008860080l444231）取得 SRX 码后，根据对方提供的地址直接将机器由大陆寄到台湾即可。不过麻烦一点的是，台湾方面只会将新主机寄送到台湾省内的地址，而不会直接寄送至大陆。所以这里也需要有台湾方面的朋友帮助你搞定。一样的，如果没有这样的朋友，那么请联系卖你机器店家，或者上淘宝搜索。相对的，台版主机人工费用较低，寄过去的时候玩家自己就能处理，仅需要台湾方面负责“回收”及“转发”至大陆。所以基本上只是纯运费支出。目前淘宝上的“代换”手续费＋运费大约为 700 元。

为什么我的X360无法运行新游戏？

最近新出的游戏，由于使用新的加密方式，使得先前刷了 IX1.50 或者更早光驱固件版本的机器，无法解密这种盘片。这样就需要把光驱固件升级最新的 IX1.60 方可运行。如果不想升级光驱，则可以购买已经在文件上打了 IX 补丁的游戏盘。不过实体店所贩卖的大多是原版直灌的压盘，这种打过补丁的大多是淘宝卖家自行刻录的，在实体店很难买到。但若是自己刻录的话，D9 刻录盘最便宜的也要 5 元，加上下载和刻录的时间成本显然极不划算。所以建议玩家将 X360 主机抱回购买的店家那里进行升级，方可一劳永逸。



▲使用刷机套件将光驱固件升级为IX1.60。

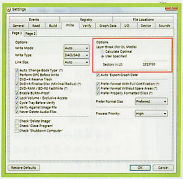
什么，升级要收费么？如果你是在购买处升级，一般是不会另外收费的；如果你跑到其他店家那边，人家显然不会义务劳动做活雷锋。

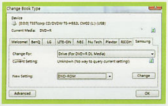
不过更新到IX1.60固件之后，玩一些老游戏（如《山脊赛车 6》、《死或生 4》、《丧尸围城》）和先前已经打了 IX 补丁的盘片时，需要使用 IX1.60 的引导盘进行引导后方可正常进行游戏。

操作方法

先放引导碟，然后会出现一个画面问是否播放，这个时候按中间的导航键，回到 Xbox 设定画面。然后取出引导碟，放入游戏碟。就可以正常游戏了。

引导盘可以自己用 D9 盘（必须是 D9）刻录，刻录时请使用 Imageburn，并按照下图设置（如果你喜欢自己下载游戏 ISO 进行刻录，也可以参考下图设置）。





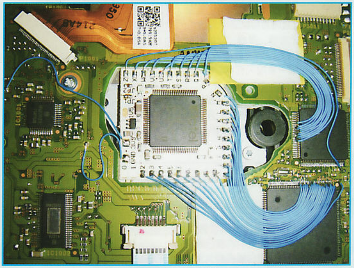
▲Change For：Drive（For DVD+R DL Media）；New Setting“DVD-ROM”。

◀将Layer Break栏目内的Sectors in L0：1913760。

引导盘镜像下载地址：http://www.wiioh.com/blog/archives/484.html

Wii主机部分

软改好还是硬改好？



▲密密麻麻焊接连线的“硬改”你愿意吗？。

答案很简单：软改。

硬改拆机，焊芯片，操作不当将造成永久性的“硬伤”。而软改即便装错文件，还是可以重装修复的，不会对主机硬件造成损坏。

软改遇到无法运行的游戏只要升

级软件或者给系统打补丁即可完成，有能力的玩家可以自己完成，即便要求购机店家帮助升级也无需另外收费。而硬改的机器，无论是 Wiikey 还是 D2CKey，实际上都存在无法运行的游戏，并且硬改无法屏蔽光盘自带的系统升级功能，一旦出现大作而无法运行，作为玩家的你，愿意重新拆开机器，更换（重焊）新直读（换直读肯定是不免费）吗？

如何正确应对升级

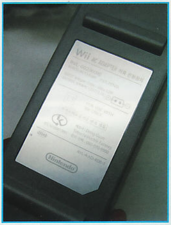
无论是硬改的机器还是软改的机器，玩家都可能会发现新买回的游戏，要求升级后才能进行。Wii 游戏的升级与 X360 的升级相似，除了主机系统版本的正常升级更新之外，还有针对不同游戏以及不同外设的系统文件的添加与更新。只有正确地进行升级才可以玩到最新的游戏，而如果进行了错误的区域升级，那么轻则出现双频，重者导致变砖。所以千万不可盲目操作。

预防升级变砖的方法便是使用“软直读”工具来运行游戏，而不是用主机自带的光盘频道进入游戏。如果发现新游戏使用软直读无法运行，那么就是说主机缺少了相关的 ISO 运行文件的支持，请联系购机店家解决，这种升级服务一般是免费的（不是购机处势必要收费）。不建议上网胡乱下载升级包自行操作，因为每次升级需要的文件以及升级方法都不完全相同。



■使用软直读可以屏蔽游戏自带的系统升级。

杂牌电源易损坏蓝牙模块


▲韩版原装220V电源更加可靠。

这个问题，多发于日版主机。倒不是因为日版主机容易坏。而是由于购买了日版主机的玩家大都使用另外购买的组装 220V 电源。而组装电源（包括国内某些所谓的品牌产品）由于滤波电路不过关，当市电出现不稳定时，或者开机电流较大时，都容易造成 Wii 主机蓝牙模块的损坏，从而导致主机无法启动，黑屏（全砖）。不过，好在蓝牙模块是独立的一个芯片板，换掉就能修复，费用大约为 200 元。

而由于韩版主机原配的是原装 220V 电源，工艺过关，用料考究，出现蓝牙模块损坏的概率极低（被 JS 换作组装电源的例外）。所以大家购机的时候建议购买韩版主机，省钱又省心。而购买了日版主机的玩家，建议采用大火牛 + 原装 110V 电源的方式使用主机，而或者购买韩版原装电源。

正确使用手柄

正确使用手柄，不仅可以保护手柄，对于使用者的人身及财产安全都有很大的帮助，千万不可忽略。

由于 Wii 游戏多为体感操作，所以请确保遥控器手柄已经佩戴好手柄硅胶套，并且确认将手伸入腕带且固定卡扣已经扣牢。以免游戏中过于投入，或者用力过猛，将手柄抛出，砸坏电视或者砸伤身边的朋友。不要觉得不可能抛出去。真人真事，笔者当初跟朋友测试 150 寸投影机玩《Wii Sports》的效果时，由于临场感太强，直接把手柄砸到了幕布上（还好当时做测试的不是 80 寸的等离子……）。另外在多人同时游戏时还要注意与同伴保持一定距离，以免动作过大误伤对方。


▲务必扣紧Wii遥控器的腕带。

另外，不论是官方出品还是第三方制作，Wii 手柄保护套多为橡胶材料制造，为了避免保护套材质迅速老化，平时应避免将保护套放置于温度过高及阳光直射的房间。另外，在长时间不使用主机时，建议将保护套从手柄上拆下，以免保护套橡胶老化后黏在手柄上无法清除，从而影响外观及握持手感。

如果长时间不进行游戏，请将 Wii 遥控器手柄内的电池取出，以免电池漏液会对遥控器手柄造成严重损害。


▲长时间不使用时，务必将电池取出。

PS3主机部分

什么是“死亡黄灯”，遇到后如何解决？


▲注意PS3的电源指示灯。

X360 由于是过热导致的损坏，所以“死亡黄灯”较多发于初期的 60GB 以及 20GB 版本的 PS3 主机，老 80GB 与 40GB 次之。而最新批次的新 80GB 由于采用了双 65 纳米（笑，PS3 也是双 65 纳米的哦）工艺，功耗与发热大大降低，出现“死亡黄灯”的概率较低。与“三红”相比，PS3 的“死亡黄灯”的概率算是比较低的，所以大家不必太过在意，只要平时游戏时爱惜主机，避免和延缓出现是可以做到的。

PS3 的“死亡黄灯”问题的严重程度不亚于 X360 的“三红”问题，一旦出现就等于宣判了主机的死刑，即便侥幸修好也只剩半条命，随时可能再度复发而永久长眠。

如果你的机器开机后，并不转为绿灯，而是红灯闪烁，再次触碰电源键后闪现黄灯而又变回红灯，而或者游戏过程中突然死机黑屏，红灯闪烁，触碰电源键后闪现黄灯而又变回红灯，那么你遇到的便是传说中“死亡黄灯”。

“死亡黄灯”出现的主要原因与 X360 类似，主要是由于主机过热造成的主板变形、元件老化以及脱焊。

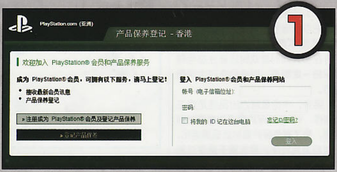
与 X360 的“三红”类似，并不是全部故障都是“真 · 三红”，PS3 的“死亡黄灯”也不一定都是“真 · 死亡黄灯”，对于新近购买的新版 80GB PS3 主机如果出现黄灯，可能只是暂时性的主机过热导致的报错，请检测一下当前主机温度是否过高以及周围的通风孔是否被阻塞，然后触碰主机前面

的电源按钮终止闪烁后，直到主机冷却至室温后，再重新启动主机即可解除（如果依旧，那么就是“真 · 死亡黄灯”）。

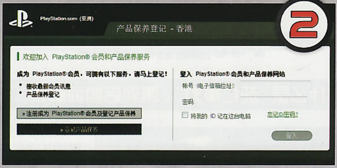
如果你遇到了“真 · 死亡黄灯”，那么怎么办呢？如果你购买没有超过一年（买二手机和特地找的60GB等库存机型除外，总之出厂日期不要和购买日期偏差太久），那么先别急着找JS修机，索尼会给你解决。由于当前PS3是没有改机的，是可以享受到官方质保。保修方法与X360类似，如果是港版的需要先在网上登记保修（网上登记过的视同拥有发票，无需再出示在香港购买的收据发票），然后把机器拿到香港指定地点。等七天后再去取回来就OK了。如果故障严重，例如“真 · 死亡黄灯”，一般是换新机给你的，如果是其他的故障，那么也可能是修好交回，而索尼官方维修后再度复发的概率极低，所以也不必强求换机。

港版索尼注册保修网站　http://asia.playstation.com/hk/chs/support/p/warrantyRegistration

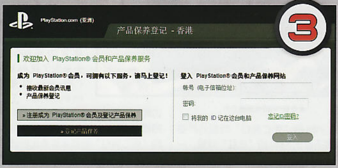
注册流程



▲点击“登记保修服务”。



▲使用会员账号登陆后，点击“登记产品保养”。



▲选择PS3。

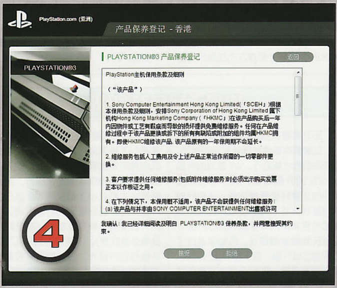
什么？买的是日版机？那还是找JS去修理吧。除非你有办法把机器寄回日本。

什么？自己去不了香港？请联系购机店家解决，或者找淘宝上有做相关业务的卖家（不是免费的哦，费用大概在800左右）。

Sony客户服务中心地址

1）香港铜锣湾轩尼诗道555号东角中心16楼(星期一至日11:00–8:00)

2）香港旺角弥敦道664号惠丰中心9楼(星期一至日11:00–8:00)



▲接受（不接受就不给保修）。

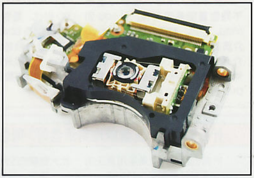


▲输入型号。



▲输入序列号。

什么是锁光头，如果遇到的话如何处理？


▲损坏的光头。

与"死亡黄灯"相比PS3的锁光头故障的出现概率要大得多。根据索尼官方的解释，光头锁死是由于关机不当造成的，通常出现于游戏过程中死机后按电源键强制关机，强制出舱或者强制退出游戏。一旦游戏中死机，可以试着按照以下是正确退出：轻轻触碰电源键（轻按一下即可让PS3重新读碟），这种操作可以让PS3把暂存在光驱SRAM缓存里的错误数据清除，让光驱恢复正常工作。

如何判断是读盘造成的死机？

1．死机之前PS3正在读盘（例如游戏中切换场景，读取动画等）；
2．按下手柄的PS键还有反应（千万不可以进行选项操作）。

一旦发生读盘死机千万不可有以下操作，否则将导致光驱锁死：

1．按手柄PS键退出游戏；
2．按手柄PS键关机；
3．按主机面板出舱键；
4．关闭机身后侧的电源，或拔插头。

如果发生光头锁死，通过操作依旧无法复原，那么请默哀，这只有更换光头来解决了。根据型号的不同，收费大概在300～400元左右。

如何用PC下载升级文件，然后如何用移动存储设备给PS3升级

PS3所支持的升级程序后缀名为"PUP"。用PC可以在索尼官方网站上获得最新下载文件，用迅雷或快车均可下载。将下载到的"PS3UPDAT.PUP"放于记忆棒或者任意移动存储设备的PS3\UPDATE目录内。这与PSP的升级文件EBOOT.PBP放于ms0:\PSP\GAME\UPDATE\的目录设置原则基本一致。

通过USB接口（或主机内置读卡器）将存储设备与PS3主机连接。然后进入系统设定中的，选择"系统升级"选项，并选择"通过已保存升级文件升级"。升级分为两个步骤，与PSP的升级有所不同。PS3主机将先将升级文件拷贝至硬盘，确保升级过程中不会因记忆棒或者移动设备的故障导致升级变砖。这个过程是可以按X键取消的，如果意外中断也不会导致PS3变砖。待拷贝结束之后，系统会重新启动并开始升级，这个时候不可进行任何操作，屏幕会提示"绝对不要切断电源"，如果切断电源将导致主机无法启动（变砖）。升级全过程约为10～20分钟。

如何升级PS3硬盘？

由于大多数PS3游戏都需要安装到硬盘建立缓存空间后方可游戏，以及高清视频文件、试玩版游戏下载等资源日益丰富，使不少PS3玩家在使用一段时间后发现主机原配硬盘已经无法满足正常使用的需要，更换一块大容量的硬盘势在必行。

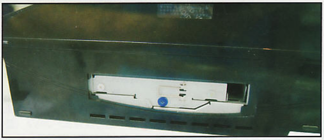
PS3可以使用2.5寸的SATA（串口）硬盘，这里推荐使用日立或者希捷硬盘，不仅兼容性较好，性价比也十分优异。

首先，先找一个容量合适的移动存储设备（大于现有数据容量的另一块移动硬盘。不要将更换上去的新硬盘用于备份操作。如果是全新机，4GB的记忆棒足够）然后将移动硬盘或记忆棒在电脑上以"FAT32"进行格式化。

然后再把移动硬盘通过USB接口与PS3连接（记忆棒插入前面板读卡器，没有读卡器的主机请使用USB读卡器或者PSP），系统会自动识别出外接存储设备，然后再在主机的系统设置中找到备份选项，指定将备份存储到的设备开始备份。备份完成后即可开始更换硬盘。

在PS3主机的左侧可以找到标有"硬盘"或"HDD"字样硬盘盖，先摘


◀硬盘盖。


▶蓝色的螺丝和拉环。


◀取出的硬盘。

下上面的保护贴膜，再用一字螺丝刀从硬盘盖右侧缝隙撬开。用螺丝刀拧下正中间的涂有浅蓝色保护漆的深色螺丝。然后找到固定螺丝的上面有可以用手拉起的金属拉环，将其向右拉起，即可拉出硬盘埠。拧下两侧总计四颗螺丝，取下原有硬盘，再按顺序将新硬盘装回，并插入PS3主机。

将主机当前版本或更高的系统更新包下载到刚才存有备份文件的移动磁盘或记忆棒中PS3\UPDATE文件夹当中，并再次通过USB接口与主机连接。然后启动PS3，看到提示后按住SELECT+START键，让系统检测新设备，稍等片刻系统将会提示发现新硬盘，并问是否需要进行格式化，选择"是"开始进行格式化，完成后系统将询问是否要对系统进行升级，选择"是"，然后会重新启动，并开始安装系统。待系统安装结束后，再回到系统设置恢复先前的备份了。

什么是miniBD，观看miniBD是否对主机有害？

对于目前仍旧无法破解的PS3主机来说，由于正版游戏较为昂贵无法尽兴购买，许多玩家不免要将其作为一台蓝光播放器使用。而市面上大量廉价的miniBD对于PS3玩家来说，无疑是难得的"解渴"佳品。然而许多玩家对于miniBD仍存有疑虑，或者担心不够清晰，或者担心因为是毕竟还是盗版会损坏PS3主机，又或者担心今天购买的miniBD碟在系统升级后无法播放。这里，笔者就针对这些问题进行一个汇总。

什么是miniBD？

miniBD其实是国人自创名词，简单地说，它是一种使用DVD-ROM作为物理介质，采用更为先进蓝光编码技术（H.264）制作的BD规格的高清电影碟片。尽管容量有限，但由于采用更为先进的编码，同样可以达到1080p的画质，较DVD-9电影碟要清晰数倍，是真正的高清电影（FULLHD）。

之所以称之为miniBD，是因为它可以像一般的影碟那样实现多字幕、多音轨、分段欣赏等功能。也就是说，看一部电影所需要的几个最基本功能，miniBD已经都实现了。miniBD与真BD的区别，最主要的就是容量。至于BD所具有的花絮、多音轨等内容，可能会由于容量原因被删去。在技术上，miniBD也同样是可以实现动态菜单的。

miniBD的原理?

这就要谈到AVCHD这个概念了，AVCHD就是用在高清数码摄像机上的一种官方通用影像格式。AVCHD标准由索尼、三菱及松下共同建立，对应的影像分辨率就是高清标准。而PS3或蓝光播放机则早在设计之初，就已经确定必须能够读取AVCHD的影像格式。而利用AVCHD这个规格，再把影像内容换成高清电影，就这样形成了miniBD。

如何判断购买的miniBD是否能在PS3上运行?

去年10月，PS3曾经利用系统升级的方法，封杀了国内某些碟商所制作的RBD（也就是压盘版miniBD，但碟商以Real-BD作为其商标）。封杀的原理有两种，第一种就是看是否为压盘。PS3是可以识别光盘是压盘还是刻录盘的，而如果光盘内容是AVCHD规格，而同时光盘为压盘时，PS3就会拒绝执行，前面也说了，AVCHD格式本来就是用于高清摄像机用的刻录格式，所以正常情况下，是不会有人还将自己拍摄的光盘，通过压盘来大规格地生产的，除非是D版，因此压盘的AVCHD格式被PS3拒绝执行。

第二种封杀原理，就是判断该DVD介质的碟片（无论压盘还是刻录），是否具有BD-JAVA（蓝光电影盘中会使用这种程序来做交互功能）程序，如果使用了BD-JAVA程序，显然也不是高清摄像机能够自行添加的，那么同样可以断定这是D商所为。

PS3今后会不会通过系统升级封杀AVCHD格式?

答案很明确，这是不可能的。前面提到，AVCHD标准由索尼、三菱及松下共同建立的、统一的高清数码摄像机使用存储格式。如果PS3封杀了AVCHD光盘，就等于封杀了几乎所有高清数码摄像机拍摄的影像，这怎么可能对摄像机用户交代呢，而且就算索尼觉得可以，那么三菱及松下，以及无数加盟AVCHD格式的厂商也不会同意。

关于BD5、BD9及BD25、BD50

基本上，你可以理解为这是不同容量的高清影碟，从5GB到50GB。当然，前两者其实就是DVD介质的，后两者才是BD（蓝光碟）介质的。D5和D9是DVD时代最常用的两种规格，当碟商用这两种DVD去做miniBD时，就将之简称为BD5及BD9了，倒也蛮贴切。而BD时代，最常见的两种规格将是BD25以及BD50，当前情况下，市面上最普及的就是BD25刻录碟，而现在的蓝光电影，则大数是以BD50的规格推出的。

什么叫压盘?压盘就比刻录盘好?刻录盘伤光头?

所谓的压盘，就是采用真正的工业光盘制作机器来生产光盘。一般只有大工厂里才具备这样的机器。压盘的制作原理与刻录盘完全不同。从"理论"上来说，当然是压盘的质量远胜于刻录片的质量。

但这里要解开两个大误区：

第一，压盘"理论"上是好于刻录盘，但这里的压盘指的是正版碟片！如果是D碟（压盘），那么碟片质量只能说是"天怒人怨"，碟片满是水波纹、划痕以及污渍（别说从没买过D盘哦）。因此，压盘质量有优劣之分。相对的，刻录盘由于是小批量生产（刻录），品相相对会比大批量的压盘D碟得好一些。

第二，刻录盘本身同样也有优劣之分，去电脑城问问价就知道了，差别很大的。大家不应只盯着刻录盘的劣质品，就忽视仍然存着的优质刻录盘。很显然，好的刻录盘，它的质量可以远胜于粗制滥造的压盘。至于所谓的伤光头，很显然，使用质量低劣的碟片，无论是压盘还是刻录盘，对于光头都会是一种损耗。并不存在刻录盘就一定伤光头的说法，只要是质量好的刻录盘，对光头就不会造成超常的损害。反之，如果是劣质的压盘、劣质的刻录盘，都会加速光头的老化。

PSP掌机部分

PSP-3000长时间待机是否会影响寿命?

由于众所周知的原因，现阶段PSP-3000的破解是不可以关机的。但这并不是说PSP-3000要一直保持屏幕点亮状态，玩家完全可以将PSP进行待机。而玩家也不必担心长时间待机会导致PSP-3000很快报销。PSP在设计时，就设置了关机和待机两种状态，为的是方便玩家在外出游戏时能够随时暂停游戏，以便延迟续航时间。对于掌上游戏机来说，PSP的这一设计是一次伟大的创新。而当待机时，仅对主机内存和有关唤醒机能的控制芯片进行供电，而CPU、网卡和其他无关电路均已经断电，这样的待机功能的并不会导致PSP-3000主机以及电池加速衰亡。而据实际测试，PSP-3000充满电后，可以持续保持待机状态约15天。

PSP-2000变砖如何救活?

与PSP-3000的内存刷机不同，PSP-2000可以通过神奇电池完成系统固件的刷写。不仅可以保证破解代码不会因为关机断电而失去作用，更是可以通过神奇电池刷机来救活因为错误升级而导致的系统无法启动（变砖）。

神奇电池是从底层瓦解了索尼官方对于PSP系统的封锁。通过修改电池EEOROM芯片上的识别代码，让PSP进入索尼为了维修及检测PSP所留下的后门——工厂模式（维修模式），并且跳过PSP的操作系统，而直接读取拥有特殊引导识别信息的记忆棒上（神奇记忆棒）加载相关应用软件。在这种情况下，我们能对固件芯片进行任何操作，再也无需降级，便能安装任何版本的官方系统或是自制系统（PSP-2000不可安装3.60以下系统）。

★★★操作方法★★★



■神奇电池。

首先将神奇电池设置为潘多拉模式：按住"PUSH"按钮不放，约10秒钟后指示灯会开始闪烁，表示电池进入潘多拉电池模式（再次按下"PUSH"按钮变回普通电池）。

然后将需要刷机的PSP关机，然后插入最新的V8版神奇记忆棒，然后再装上已经激活的神奇电池，这时机器将自动开机，PSP的记忆棒指示灯、电源指示灯以及Wi-Fi指示灯都会亮起，然后将引导PSP进入刷机工作菜单，这时请连接电源适配器，然后再开始刷机安装系统。



■刷机菜单。

安装最新的5.00M33-4系统请选择第一项"Install 5.00 M33"，而如果希望安装5.00官方系统，则选择第二项"Install 5.00 OFW"，按○键开始。

待到屏幕显示"Install is complete. A shutdown or a reboot is required."字样时，取出神奇记忆棒，再将神其电池还原为普通模式，然后按X键重新启动即可完成主机的固件的刷写（修复）。

PSP的电池如何保养？

正确的保养方式即是无需保养。额外的不正确的“保养”措施反而将简短PSP电池的寿命。

现在流传在民间的许多保养“秘法”，其实来自镍氢或者是镍镉充电电池的时代的老方法，对于新型的锂离子充电电池并不适用。锂离子电池完全可以做到随用随冲，而不需要特殊照顾。

●错误保养之一

PSP买回来需要反复充放电三次以便激活电池。

PSP的锂离子电池的电芯已经在出厂时进行过激活，卖到玩家手上的时候已经可以正常使用，而无需再次激活。除非新入手的主机安上电池，却发现电池内的电量根本无法启动主机（这样的主机估计是有些年代的库存货，电池由于深度自放电又再次进入了休眠。话说回来，发现原配电池开不了机的机器，谁敢买?）。

●错误保养之二

第一次充电必须充够12小时

对于镍氢电池来说，这样充电是正确的，因为最后一点电量只有依靠“慢充”才能灌进去。而对于拥有智能充放电控制模块的PSP来说却是个笑话。使用PSP主机对电池进行充电的时候，一旦系统检测到电池已经充满（大约3个小时），PSP的充电电流就会被自动切断，并且在系统内显示为“外部供电”。哪怕你继续充120个小时，状态也不会有任何变化了。

如果你使用组装座充，那么小心由于充电器偷工减料没有设计过充保护电路，那么长时间充电很可能将把电池充爆。

●错误保养之三

电池必须用完再充电。

锂离子电池与镍电池不同，记忆效应基本可以忽略不计，剩下的就属于无可避免的正常老化。锂离子的正常使用寿命大约是500次循环，请注意，是500次循环，而不是500次充电。举个例子，你第一天使用了电池的50%的电量，然后充满至100%；第二天又将电池使用了30%，然后再次充满至100%，到了第三天，你又将电池使用了20%的电量，到了晚上你再次将电池充满至100%。那么在这三天里，你一共进行了3次充电，却只完成了1次循环（50%+30%+20%=100%），你的电池还剩下499次循环可以使用。

如果第一天你将电池用掉50%的电量，而为了保证第二天出行有充足的电量可以使用，刻意的将剩下的50%电量放光再冲，那么你在第一天就用掉了完整的1次循环。按照这种充电方式，到了第三天，你就只剩下497次循环可以使用，不仅没有对电池进行保养，反而大大加速了电池寿命的减少。

正确的充电方式应该是随用随冲，大约2个月或3个月做一次完全放电（PSP主机报告电量低于10%）然后再次充满就足够了。绝对不要玩游戏玩到一点电都不剩，而直接关机，这样的行为（深度放电）对锂离子电池的会造成较大的损伤。

●错误保养之四

边充电边工作，或者充电完成后会继续使用外接电源会损害主机和电池

充电时进行游戏，主机先会将外接电源的大部分电流分配到保证主机运行上，而剩下的小部分电流供电池充电。并不是电池本身边冲边用，这个和镍电池的使用方法是不一样的。如果有害，索尼在设计主机时直接切断电池充电功能不就好了？既然被设计出来即是合理的，世界上也没有任何使用锂离子电池的数码设备，出于保护电池的目的而不允许在充电的同时进行使用。所以大可不必担心边充边用会损坏主机和电池。

NDSi掌机部分

烧录卡横向比较

NDSi烧录卡发展至今，品牌种类繁多，这对于刚刚接触掌机的玩家来说是一个不小的难题，尤其是在烧录卡的选购方面，究竟哪款卡的功能最出色，哪款卡的性价比最高，每款烧录卡有怎样的特性，相信这些都是玩家想要了解，想要知道的。这里我们就把NDSi时期比较知名的几款烧录卡在功能上做一个简单的对比，让玩家心里有个数。

★★游戏兼容性★★

AK2i——作为NDSi时期的第一款烧录卡，AK2i在游戏兼容性的表现上并不能令人满意，这主要是因为烧录卡开源的关系，AK官方很少对烧录卡的内核进行更新维护，这导致了烧录卡的兼容性对于目前的游戏支持还处于一个相对滞后的状态，大部分新游戏都不能顺利运行，而且部分汉化游戏也不能正常运行，这让AK2i这个先行者在现在看起来更像一个实验品。

EZ5i——EZ5i是老牌厂商EZFlash在进入NDSi时期所推出的主打烧录卡，虽然EZ5i和AK2i同样都属于较早的NDSi产品，但是游戏的兼容上要比AK2i强出很多，厂商在维护上也是尽心尽力，最新的内核可以运行当前的所有游戏，而且官方也勤于更新，即便一些新游戏不能玩，厂商也会在尽早做出更新维护，这让玩家能在心理上得到一种安全感。

M3i Zero——电影卡公司（GBAlpha）是一家实力较强的厂商，所以M3i Zero的问世也得到了广泛的关注，它作为目前GBAlpha公司的主打产品，游戏兼容上自然不会有什么问题，同样，GBAlpha也是经历过GBA时期的老牌厂商，他们在内核的更细维持度上也都十分出色，目前的新内核已经兼容了所有的NDS游戏，即便是刚刚发售的《勇者斗恶龙IX》，M3i Zero也能顺利运行，不可谓不快。



▲M3i Zero绝对当前烧录卡产品中绝对王者产品，惟一的不足就是偏贵一些。

Hyper-R4i——虽然原先的R4厂商已经解散，但是R4的很多人员并没有离开烧录卡这个行业，由此，Hyper-R4i也就顺利诞生了，它作为原版R4的继任者，在游戏的兼容上自然不能马虎，目前的新内核已可支持绝大多数游戏，而且厂商还经常进行更新维护以支持新发售的一些游戏，也算得上是十分负责了，可以说Hyper-R4i的游戏兼容也是比较令人放心的。

★★附加功能的支持★★

AK2i——附加功能上AK2i相对较弱，除了必备的金手指和软复位之外就没有太多可以使用的功能了，自带的皮肤质量比较出色，这是AK2i的一个特点，由此让人感觉AK2i有点中看不中用的意思。

EZ5i——EZ5i是NDSi时期第一款支持即时存档的烧录卡，由此可见厂商的技术实力，目前EZ5i处于新内核的开发中，新版内核使用了Moonshell2.0作为核心，具有更加美观的界面和更加流畅的人机交流体验，除此之外，EZ5i还可以对自家的EZ3in1进行更好的支持，并且主流的金手指、软复位功能也都不缺少，再加上高端的即时存档和即时攻略功能，EZ5i确实比较让用户满意，惟一不足是目前的内核界面还有待改进。

M3i Zero——M3i Zero是电影卡公司（Gbalpha）推出的支持NDSi的M3系列的最新产品，搭载樱花系统，界面效果极其华丽，强大的即时存档技术是目前NDSi烧录卡中最强的，存档读档都可在一瞬间完成，此外，M3i Zero还支持高端的即时攻略和即时金手指功能，这能让游戏的体验更加丰富。

Hyper-R4i——作为饱受好评的R4继任者，Hyper-R4i在功能上依旧十分朴实，主流的金手指、软复位一个也不缺少，不过Hyper-R4i依旧是有所改进的，全新的金手指引擎可以更加出色的兼容不同种类的金手指代码，而且稳定的游戏核心程序也能让软复位更加顺利的进行，虽然总体上不过不失，但Hyper-R4i整体依然还是十分出色的。

▲Hyper-R4i作为入门级产品表现除了优秀的兼容性与性价比。



正确充电（充电接口使用）电池保养

NDSi的电池保养与PSP的电池使用是一样的。

可以随用随充，而且充电也不宜过长，一般NDSi的电量显示充满后就可以拔下来了，如果一段时间没有用可以进行一次深度的充放电来修正电池的电量统计，如果主机长时间不使用，那么要尽量把电池取出，并放在阴凉的地方以防止其内部自身钝化，取出前要保持电池有一定的电量，以免电池的自放电导致其过度放电。



实用至上主义
——上半年游戏之研究秘技大集合

接下来你要看到的，将是有史以来最实用的 19 页内容！这些内容将今年上半年大部分游戏的研究秘技都集合起来，以方便大家在暑假期间快速方便地使用。里面有部分内容是在杂志上刊登过的（例如做过 N 遍的《生化危机 5》），我们对其进行了最大限度的浓缩还原。更多的是没有在杂志上出现过的内容，不少游戏在杂志上除了发售表和黄金眼外都没提到过。这个内容是一次全新的尝试，也欢迎大家多提意见，如果反响不错的话，以后就会继续改进并系列化！

《实用至上主义》将按机种分为 NDS、PSP、PS2、PS3、X360、Wii 和多机种这 7 个部分。其中多机种指的是 PS3/X360 都有的游戏。有极少数游戏的对应平台为 Wii/NDS、PS2/PSP，因为数量过少，就直接列入某一机种中了，文字里有说明。请大家在阅读时注意。

PS3 上半年游戏研究秘技大集合

无名英雄

原名	inFAMOUS	发售日	2009年5月26日
游戏类型	动作	发行商	SCE
版本	中英文合版		

闪光箭充电法

如果身边一时找不到电力来源，可以用“闪电箭”给已经被吸干的带电物体充电，然后再吸收电能，“闪电箭”不耗费电能，而带电物体可以反复利用。不过这一方法在停电区无效，此时可对着垃圾箱或是人类（包括敌人和路人）的尸体连续使用闪电箭，然后快速吸收，同样可以起到回复电能的效果。这一技巧非常实用，而且也很容易掌握。

难点绝招

游戏最具难度的奖杯是“绝招大师”，需要完成 21 个指定招式。其中“落下愉快”存在翻译问题，困扰了很多玩家，其正确的完成条件应该是“一次冲击波将三个以上的敌人同时从高处推下摔死”，推荐完成点是霓虹区中部的分支任务“黑水”，楼顶上有五个敌人聚成一堆，由楼上的广告牌处冲过去，马上使用冲击波，很容易达成条件，失败的话，选择放弃任务重来即可；而且在这个“黑水”任务中可以完成大部分的绝招，只要完成一招就选择放弃任务，之后再接任务就行了，因此不要过早完成这个任务。“天女散花”需要在空中用闪光箭打中敌人，在不落地的情况下使用雷鸣攻击，并将敌人打倒，在中等高度向地面的敌人发动攻击，那么成功率会更高一些；“快手快脚”需要用冲击波吹回手榴弹炸死敌人，吹回火箭筒是不行的；“重击鼠辈”需要使用雷鸣攻击打倒超能力者，最方便的完成方法是在旧城区遇到会变成巨大幻象的超能力者时先把他打回原形，当他倒地时就冲过去使用雷鸣攻击，可百分百完成“重击鼠辈”。



杀戮地带2

原名	KillZone 2	发售日	2009年2月27日
游戏类型	主视角射击	发行商	SCE
版本	中英文合版		

精英难度最终BOSS战心得

当二楼的门开了之后，迅速干掉敌人，这样火焰喷射器的弹药也就会越多。冲到二楼后干掉敌人把武器换成火焰喷射器，另一个敌人应该被 NPC 干掉了，之后迅速躲到中间的铁板后面填装弹药。之后把武器换成榴弹枪干掉楼下的杂鱼，再迅速换成火焰喷射器跑到左面的楼梯处，这个楼梯是双方向的，两面都可以上下，楼梯的尽头有箱子和椅子挡住去路，我们只要蹲在椅子前面，楼下的敌人和上校是打不到你的，不过上校会扔手雷干扰，注意躲避。

第二波敌人会随机冲上楼梯，不过敌人从左面的楼梯冲上来的时候是背对你的，所以直接用火焰喷射器烧死（有信心的朋友可以无视火焰喷射器），这里需要注意的是，你蹲的位置一定要在那椅子前面，如果蹲在侧面的话敌人在下面就会开枪打你。楼下的敌人不用着急，先把火焰喷射器的弹药装满，再换回流弹枪，注意不要把楼下所有敌人都打死，右面的武器架有手雷和放电手雷，之后干掉楼下的敌人。

第三波敌人冲过来时又会分成两波，从椅子前面可以清楚地看到大厅右侧门里敌人的移动方向，当敌人翻栏杆的时间迅速扔两个放电手雷，这样一下能解决掉 3～4 个敌人。之后继续蹲点，能冲上来的杂鱼只有两种了，小心点对付即可到达存档点，之后和 BOSS 一对一就简单多了。



如龙3

原名 龙が如く3 | 发售日 2009年2月26日
游戏类型 动作 | 发行商 SEGA | 版本 日版

完成食品完成度的捷径

在游戏中，如果体力是满的则无法到饭馆等地去吃东西，所以完成全饭店的食物收集不是非常方便。不过如果与酒店小姐发生约会事件时，无论玩家的HP是否是满的都可以尽情的到各个饭店点菜，并且可以点复数，玩家利用好和每个酒店小姐约会的机会可以很方便完成各饭店食物的收集，相对在受伤之后一家一家去点菜方便许多。

快速简便赚钱法

“快适ソール”这种道具在游戏中通过遭遇战或者储物柜可以得到非常多，单拿出来并没有什么价值，但是如果在“ワークス上山”处通过与“ネコのぬいぐるみ”以及“ゴム风船”这两种道具改造出“ネコなでシューズ”，便可以用5万元的价格卖给质屋，净赚大概3万，“ネコのぬいぐるみ”以及“ゴム风船”这两种道具也不是非常难得到，前者可以在神室町的“ドン・キホーテ”买到，后者则可以在神室町“天下一通り”的ポッポ店以及“七福通り西”的Mストア等便利店买到。



萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士

原名 ロロナのアトリエ~アーランドの炼金术士~ | 发售日 2009年6月25日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 Gust | 版本 日版

相信为了获得本作的全部奖杯，不少玩家都在达成不同“结局”的条件上犯了难。根据游戏的设定，当玩家在满足多项条件时，不同结局不但存在以下的优先顺序：同伴结局>其他结局>剧情结局，某些同伴的结局还需要玩家满足不同的条件才会出现（以下具体情况都以全同伴交友值100为准）。



剧情结局

主要根据玩家完成王国任务的评价（每次任务最高3★评价，总计36★）和王国的人气值来决定结局，要想获得此类奖杯必须让和剧情结局对应角色的交友值在100以下。

剧情结局	王国任务评价	王国人气值
トゥルー	30★以上	80以上
グッド	30★以下	80以上
ノーマル	30★以上	80以下
バッド	30★以下	80以下

同伴结局

玩家除了利用空闲时间积极地完成“友情任务”提高对应同伴的交友值外，还需要在特定的时期触发角色相关的事件才能看到结局。其中在同伴交友值相同的情况下，会按照クーデリア>ステルク>イクセル>リオネラ>タントリス>ジオ来决定不同的同伴结局，而アストリッド则必须完成所有同伴的相关事件才会出现。

同伴	剧情结局
クーデリア	トゥルー
ジオ	トゥルー
アストリッド	トゥルー
ステルク	グッド
イクセル	グッド
リオネラ	ノーマル
タントリス	ノーマル

クーデリア

①“王宫受付”的支线任务中有时会出现难度和奖励不成比例的特殊任务，完成后会降低5%的人气值，累计完成2次后会在“ロウとティファの杂货店”见到鬼鬼祟祟的クーデリア。
②返回工房故意调合高等级物品（HP为0时调合）导致调合失败会得到特殊的宝石，第二天在工房将它赠送给クーデリア。
③再继续完成降低人气的任务会发生和クーデリア争执的情节，返回“王宫受付”向エスティ了解任务委托人的真实身分；
④一段时间后返回工房会看到クーデリア希望アストリッド修复宝石的情节，接着第二天前往“男の武具屋”发现ハゲル愿意出手相助；
⑤再经过一段时间クーデリア会主动前往工房请求ロロナ的原谅，情节后会自动领悟最后一个角色技能。

ジオ

①在第二年年末的“武斗大会”之前尽量提升他的交友值，这样在完成比赛后他会以神秘挑战者的身分登场（胜负没有关系）；
②经过一段时间后前往“ロウとティファの杂货店”会从斯特尔克处得知王国附近的盗贼团活动频繁，几天后吉翁会主动前来工房要求萝萝娜帮助自己击退盗贼；
③发生以上的事件后经过一个星期在工房选择第一项和他同行，消灭掉随后出现的敌人得知原来他的真实身分是艾兰德王国的国王并完成事件。

イクセル

①带领他前往游戏中所有的迷宫都会发生收集食材的事件（之后迷宫中可以采集情节中获得的素材），不同的迷宫有可能需要切换几次区域才会触发情节。
②从迷宫返回王国的“サンライズ食堂”会根据探索的迷宫数量不同，先后看到两次食堂繁忙的景象。

ステルク

①不断提高他的交友值会在1年目10月左右在“王宫廊下”得知他作为骑士守护国民的决心，之后与“王宫受付”的エスティ对话了解斯特尔克并非萝萝娜想像的那么不近人情；
②3年目1月10日他会来工房告知萝萝娜附近的山脉出现了危险的巨龙，之后将其编入队伍一起前往“ジュテル高地”最深处会与巨龙进行强制战斗；
③胜利后会自动返回工房并在80天内无法雇佣他，而提交王国依赖所需的物品可以与エスティ对话来完成。

リオネラ

①将她编入队伍前往“旅人の街道”会发生事件，之后经过一段时间她会两次拜访工房；
②前往迷宫采集森キャベツ、アイヒェロア、コバルトベリー、何かの卵、サワーアップル、甘露の枝中的任意一种会发现她对炼金术也颇有兴趣；
③再次前往“旅人の街道”切换几次场景会触发被敌人包围的事件，不过好在危急关头莉欧尼娜及时用法术逃离了危险区域；
④一段时间后莉欧尼娜会来工房告诉萝萝娜自己与生俱来的特异功能，之后再经过一段时间前往广场观看她的表演，最后在工房接受她的请求；
⑤利用新得到的配方书调合出“不思议な药”，最后前往“工场通り”与她对话结束任务。

タントリス

①将他和クーデリア、ステルク、リオネラ分别编入队伍前往迷宫触发事件；
②提高和他的交友值会在每次完成王国任务后会触发与大臣相关的事件，累计发生3次后在“广场”与他对话得到配方书；
③调合出新的乐器在工房完成事件。

其他结局

只要保证剧情结局不为バッド且没有完成任何同伴的相关事件，最后再满足以下的条件即可看到对应的结局：

パイ职人

调合パイ类物品时保证成品的“品质”在80以上，之后便会触发事件获得新的配方书，最后让所有パイ类物品的“品质”都在80以上即可。

冒险家

必须完成クーデリア相关的事件，最后让ロロナ和クーデリア的人物等级达到50并保证王国的人气值在80以上。

お金持ち

持有100万以上的金钱通关，属于一周目不可能达成的结局，玩家必须继承金钱进行多周目才行。

奖杯补遗

正常流程中比较容易忽略的奖杯就是“みんなで湖へ”，要拿到该奖杯首先需要尽量提升クーデリア、リオネラ、パメラ的交友值，直到2年目7月1日艾斯翠德提议大家去湖边游玩后，7月8日当天必须留在工房即可触发事件，如果错过时间就只能读取之前的存档了。



PS2 上半年 游戏研究秘技大集合

苏醒神光

原名 セイクリッドブレイズ　发售日 2009年2月19日
游戏类型 策略角色扮演　发行商 FLIGHT-PLAN　版本 日版

全特典密码公开

为了帮助大家更好地体验游戏在角色换装上的用心之处，只要在"神托を与える"下的"贈り物"中输入以下的密码就能获得正常情况下无法得到的饰品：

密码	特殊饰品	密码	特殊饰品
[illegible]	安心完全攻略本	[illegible]	シルバーチェイン
[illegible]	ネッキーヘッド	[illegible]	ディバインホーン
[illegible]	ガバスの札束	[illegible]	ヘアピンセット
[illegible]	WaveDVD	[illegible]	フェアリーシルク
[illegible]	.COMバイザー	[illegible]	パピヨンマスク
[illegible]	纯白のハラ	[illegible]	アイン・タラータ
[illegible]	レッドベレー	[illegible]	秘传の卷物
[illegible]	金色の翼	[illegible]	变装发・金
[illegible]	エンジェルセット	[illegible]	运气のピアス
[illegible]	エンゼルウイング	[illegible]	旅鸟の赤帽子
[illegible]	ヘアバンド	[illegible]	ナイトスコープ
[illegible]	おいしい鱼	[illegible]	サンシャイン
[illegible]	龙角	[illegible]	神の眼
[illegible]	金扇帽	[illegible]	だれポリタン
[illegible]	舞踏会のマスク	[illegible]	电击あほ毛
[illegible]	プリュムクラウン	[illegible]	电击アンテナ
[illegible]	白纹の钵卷	[illegible]	プリティグラス
[illegible]	金牛の胁立		

快速升级



由于游戏中的魔法攻击同样会对范围内的我方角色造成伤害(圣痕必杀技除外)，所以在战斗中派出魔法型职业，交替对高等级同伴使用攻击和回复魔法就能大大提高升级的效率，另一方面玩家也不要忘记派出武者型护卫兵在战斗中使用"かばう"指令代替邻接的作战单位承受伤害，以避免弱小的同伴被高等级的敌人秒杀。

圣诞之吻

原名 アマガミ　发售日 2009年3月19日
游戏类型 文字冒险　发行商 Enterbrain　版本 日版

隐藏角色路线

完成6名女主角的结局后(喜欢或者友好)重新开始游戏。第5天(休3)在坐标(14,34)选择分支"彼女と二人でクリスマス……なんて事が!?"即可进入隐藏角色路线(声优：门胁舞以)。该角色有一种BEST END以及两种BAD END。

支线角色路线



除了隐藏角色之外，支线角色美也(声优：阿澄佳奈)的路线触发条件也比较特殊。同样完成6名女主角的结局后重新开始游戏，第5天(休3)在坐标(14,34)选择分支"彼女と二人でクリスマス……なんて事が!?"，第40天(休3)在坐标(03,33)选择分支"こうしちゃいられない。急いで行かなくちゃ!"、"ごめん、他に好きな子がいるから……"。通关后再次开始游戏，并在第5天(休3)在坐标(14,34)选择分支"美也に自慢できるクリスマスになるかも!?"即可进入美也路线。

通关后追加事件

人物	路线	地点坐标	发生时间	备注
绚　词	デアイ	34,36	第1～2天(放学后)	相遇事件
		35,36	第2天(放学后)	相遇事件
樱井梨穗子	アコガレ	28,17	13日目(早晨)	分支选项"逃げよう"
中多纱江	デアイ	30,31	1～3日目(放学后)	相遇事件
	アコガレ	19,21	18日目(放学后)	分支选项"校舎里に行かない"
	ソエン	05,09	30～38日目(休1・休2)	事件

格斗之王2002 无限之战

原名 THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH　发售日 2009年2月26日
游戏类型 格斗　发行商 SNK Playmore　版本 日版

隐藏角色

里克里斯、里七迦社、里夏尔米：初期即可使用，方法为将光标指到这3名角色上时按SELECT。
Krizalid、高尼茨、ZERO、ZERO 0、Igunisu、卢卡尔、吉斯：在故事模式或生存模式中将这些BOSS击败即可使用。故事模式的BOSS人选和最终分数有关，具体比较复杂，推荐在生存模式中挑战。只要将普通角色全部战翻，即可进入和BOSS的战斗。
罗伯特(KOF2000)：通过挑战模式的1～10关。
椎拳崇(KOF2000)：通过挑战模式的11～20关。
坂崎琢磨(KOF2000)：通过挑战模式的21～30关。
噩梦吉斯：通过EX挑战模式的20关。

PSP 上半年 游戏研究秘技大集合

传颂之物 携带版

原名 うたわれるもの PORTABLE　发售日 2009年5月28日
游戏类型 策略角色扮演　发行商 Aquaplus　版本 日版

制作小组办公室

通关后进入标题画面的"战斗演习"中会出现"おまけ"的新增项目，进入其中会来到制作小组的办公室。攻击其中的小猫(其实就是制作人员)可以了解到不少他们各人的习惯和开发中的趣事，其中画面右下方的通路尽头隐藏着Aquaplus的原画师"みつみ美里"，而击败イシカワ虽然可以获得"移动力+1"的效果，但仅在该模式中有效。

顶上大对决

收集齐游戏中全部100个道具会在标题画面的"战斗演习"中追加"スペシャル"的项目，进入其中我方同伴会以全体LV50的状态和流程中所有的BOSS进行华丽的对战。战斗中一定要注意敌人的范围必杀技，可以采用让防御力高的同伴上前引诱，然后其他队员集中攻击的战术，第二批增援中睦美是最大的威胁，玩家一定要派出攻击力最高的同伴使用单体必杀技迅速将其消灭，否则接踵而来的大范围魔法攻击有可能让之前的努力白费。最后获得胜利会开启"画像鉴赏"中的最后两张图片。



世界传说 光明神话2

原名 テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー2 | 发售日 2009年1月29日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 NBGI | 版本 日版

无赖连击 ①转职为“海贼”并学会“フェイクバレット”的技能，之后在战斗中按照普通攻击→バイティングエッジ→アクアバレット→フェイクバレット的顺序攻击敌人即可轻松将其屈死，尤其是在一些单挑的高难度任务中非常好用。
②转职为“忍者”并学会“苦无闪”的技能，之后在战斗中和普通攻击交替使用即可形成无限连击。

极品中的极品 后期接受クラトス给予的“光明套装任务”后，在完成任务前先保存记录，这样可以通过“S/L 大法”来凹装备附带的能力，直到玩家满意为止。

快速升级 ①一周目通关后在“世界树の洞”可以使用コレット的コチハン技能轻松应付动作迟缓的敌人，同时也需要注意附近出没的强力敌人。
②将战斗的难度调整为“マニア”，之后前往アメール洞穴1层消灭动作缓慢的敌人，基本的战术是看准敌人攻击的间歇积攒必杀槽，将所有同伴的战斗方针设定为“秘奥义を使う”可大大提升效率。

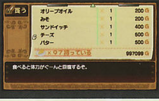
牧场物语 蜜糖村与村民的心愿

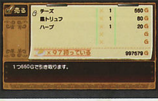
原名 牧场物语 シュガー村とみんなの愿い | 发售日 2009年3月19日
游戏类型 模拟经营 | 发行商 MMV | 版本 日版

绝妙チーズ赚钱大法！

前提条件： 本赚钱法仅适用于冬春两季，并且角色已经有一定的经济基础。

操作方法： 每天早上8点钟起床后用身上全部的金钱去食品店购买チーズ，该物品的单价是500元。然后照常进行一天的工作直至收工。待到下午6点时准时去茶楼，此时可以将早上按500元单价购入的チーズ以550元卖掉。显然，如果角色身上已经有一定数量的金钱，那么这每天多出10%的利润将会是一个可观的数字。并且，采用此方法赚钱时不会占用白天的工作时间，并且资金可以当天完成周转。





龙士传说 无限 加强版

原名 Zill O'll ～infinite plus～ | 发售日 2009年1月22日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 Koei | 版本 日版

武器变更属性的方法 有固定属性的武器可变更为圣、暗以外的属性。

在锻冶屋里，选择要变更武器的强化画面→对着武器使用エンチャント（战斗中或移动中皆可）→战斗时用スペルドライブ去掉属性→就这样战斗结束→变成无属性。

再次使用エンチャント的话就可以变更属性了，如果与神官对话的话，变更的属性就会固定了。



注： 像“斩岩の灵斧”、“绯炎の宝剑”都是有固定属性的，最好不要更改，如果强制变更的话会导致无法复原的后果。

偶像大师SP

原名 アイドルマスターSP | 发售日 2009年2月19日
游戏类型 模拟育成 | 发行商 NBGI | 版本 日版

活用约定 游戏中的约定系统非常有用，满足约定的话可以事半功倍，如能力大幅上升、FANS数大幅增加等等。约定系统看似随机，其实有规律可循。其规律就是：发生随机，内容固定。利用这一点的话遇到有用的约定时就可以用反复S/L的方法来保证其出现并成功。有了这条秘技可以令游戏更加轻松。

战国BASARA 战斗英雄

原名 战国BASARA BATTLE HEROES | 发售日 2009年4月9日
游戏类型 动作 | 发行商 Capcom | 版本 日版

密码大公开 在各种设定→セーブ／ロード／暗号→暗号入力中输入以下密码，即可开启大量隐藏要素，具体如下：

きんにくのさいてん	开启挑战模式
りゅうはてんにかえる	战记苍穹的角色专用任务开启（伊达政宗除外）
たけるたましい	战记红莲的角色专用任务开启（真田幸村除外）
じかんはもどらない	战记樱花的角色专用任务开启（前田庆次除外）
さるきじいぬ	政宗、幸村、庆次等10人的第3套服装开启
おんなのみち	伊月、佐助、阿松等10人的第3套服装开启
すげえむてき	扎比、信玄、利家等10人的第3套服装开启
とおりすがりのゆきだるま	全角色的第4套服装开启
やぼはなしだ	伊达政宗的玩具武器和防具入手
やがいおとこまつり	真田幸村的玩具武器和防具入手

女神异闻录 PERSONA

原名 ペルソナ | 发售日 2009年4月29日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 Atlus | 版本 日版

“雪の女王篇”与“セベク篇” 游戏分为“雪の女王篇”与“セベク篇”两个剧本，主线“セベク篇”故事流程长，难度低，而“雪の女王篇”则类似于里篇章，故事不长但游戏难度非常高。想要玩“雪の女王篇”需要在游戏初期，御影总合病院剧情完成后前往“アラヤ神社”，然后再去圣エルミン学园，在2-4教室与女学生对话、3F图书室与黑瓜对话、体育馆演剧部室与部长对话（1F紧急出口走廊另一侧）、3F生徒会室与学生会长对话、1F校长室与校长对话、打开体育馆左上方仓库的箱子得到面具。最后再回紧急出口处的走廊就可以触发剧情进入“雪の女王篇”。其中任意一个条件未被触发则进入主线“セベク篇”。这两个篇章之间不能进行任何继承，换句话说存档是相互独立的。

PSP 原创隐藏迷宫	
御影遗迹・深层	完成“セベク篇”后，“御影遗迹”B8F以后的迷宫开放。
恶魔の山・顶上	完成“雪の女王篇”后，“恶魔の山”8F以后的迷宫开放。

全角色最强封神具

LV	种族	合体结果	必要封神具	对应角色	获得方法
54	JUSTICE	ティール	ヴィクトリアルーン	上杉秀彦专用	“アラヤの岩户”B8F剧情、“冰の城”3F以“アンブロシア”交换
57	EMPRESS	ドウルガー	バッファローピーツ	黛雪野专用	“冰の城”3F以“アンブロシア”交换
58	DEATH	モト	バビロンの棺	城户玲司专用	“アラヤの岩户”B8F剧情
59	CHARIOT	スサノオ	禊の圣水	稻叶正男专用	“アラヤの岩户”B8F剧情
59	MAGICIAN	フレイ	鹿の剥制	绫濑优香专用	“アラヤの岩户”B8F剧情、冰の城3F（冰）
60	JUDGEMENT	ヤマオカ	鳖甲ぶちの眼镜	南条圭专用	“アラヤの岩户”B8F剧情、“冰の城”3F以“アンブロシア”交换
61	PRIESTESS	ヴェルザンディ	パッセ	园村真希专用	“アラヤの岩户”B8F剧情
62	EMPEROR	アメン・ラー	ロゼッタの石碑	主角专用	“アラヤの岩户”B8F剧情、“冰の城”3F以“アンブロシア”交换
62	JUDGEMENT	ミカエル	裁きの契约书	桐岛英理子专用	“アラヤの岩户”B8F剧情、“冰の城”3F以“アンブロシア”交换

七魂

原名 七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー | **发售日** 2009年4月23日
游戏类型 动作角色扮演 | **发行商** GAE | **版本** 日版

官方特典

在游戏中打开系统菜单,选择“システム”下的“パスワード”可以输入特定的密码来获取官方特典装备,建议玩家同一天最好只输入一次密码,这样特定的装备在第二天会自动放入“デリバリ—BOX”中:

装备	密码
红宝珠の斧	3GN2XD
紫宝珠の剑	TALF22
白宝珠の弓	7EW6MA
青宝珠のメイス	C94ARQ
绿宝珠のスピア	K58HTZ
黑宝珠のナイフ	NJBY59

称号奖励

在游戏中满足不同的条件会获得新称号,之后第二天同样会在“デリバリ—BOX”出现奖励道具:

称号	获得条件	奖励道具
ファイター	消灭 50 只魔物	ファイター指轮
プロミネント	消灭 500 只魔物	プロミネント指轮
ハイマスター	消灭 5000 只魔物	ハイマスター指轮
ロード	消灭 20000 只魔物	ロード
オーバーロード	消灭 100000 只魔物	オーバーロード
ウォリアー	STR 和 SOL 都超过 100	ウォリアー指轮
ハイウォリアー	STR 和 SOL 都超过 200	ハイウォリアー指轮
ウィザード	INT 和 WIS 都超过 100	ウィザード指轮
ハイウィザード	INT 和 WIS 都超过 200	ハイウィザード指轮
メイジ	学会 10 种魔法	メイジ
迷宫屋	所有楼层的迷宫评价总和超过 100	石の锭前
迷宫作家	所有楼层的迷宫评价总和超过 500	铁の锭前
迷宫老师	所有楼层的迷宫评价总和超过 1000	银の锭前
迷宫王	所有楼层的迷宫评价总和超过 3000	ロードフォース
モンスターレジスター	发现 70 种魔物	賜杯套装一式
モンスターマニア	发现 100 种魔物	宝石の弓
モンスターハンター	发现 200 种魔物	魔道の根付
モンスターマスター	发现 250 种魔物	クラウンオブロード
アイテムコレクター	发现 180 种道具	キノコの羽根付
アイテムマニア	发现 300 种道具	吸魂の根付
トレジャーハンター	发现 500 种道具	斗狼の根付
トレジャーマスター	发现 700 种道具	君主の根付
ファミリーシェフ	获得 15 种料理配方	大量食材
グルメ	获得 30 种料理配方	大量食材
ロイヤルシェフ	获得 39 种料理配方	究级の一品
ロウクエスター	完成 20 个支线任务	体力稼ぎの指轮
ハイクエスター	完成 40 个支线任务	魔力稼ぎの指轮
キングクエスター	完成 60 个支线任务	大天使の指轮

摇滚乐队 不插电

原名 Rock Band: Unplugged | **发售日** 2009年5月1日
游戏类型 音乐 | **发行商** Capcom | **版本** 美版

实用心得



1. 游戏的玩法和普通音乐游戏不同之处就在于需要玩家在 4 条音轨间切换。游戏本体一共包括 41 首歌曲。

2. 发动 OVERDRIVE 不仅可以增加分数,还可以救活当前已经 FAIL OUT 的乐队成员。

3. 因为 PSP 十字键很难让方向键左和上同时按出,所以在操作设置中将按键类型改为自定义,之后将□改为对应黄色音符(YELLOW NOTE),也就是方向键上对应的音符,这样就可以通过按左和□完成需要黄、红两个按键一起按的音符了。

4. 游戏提供了一些特殊模式供玩家尝试,在 EXTRA 中选择:乐队生存模式(BAND SURVIVAL MODE)所有音轨都不会进入自动演奏状态,所以左侧的状态条会一直下降,需要玩家在各个音轨间适时切换,挽救快要 FAIL OUT 的队员,生存下去;热身模式(WARMUP MODE)这个模式虽然也不会自动演奏,但是只有当前选中的音轨没有打中音符才会出现 MISS 并降低状态条,这样就可以当作普通的不用换轨的音乐游戏玩,也可以当作练习单个音轨的模式。

5.EXTRA 中自定义模式(MODIFY GAME)中可以开启特殊规则,需要注意的是开启特殊规则后游戏将暂时无法记录,所以只能随便玩玩。要想正常游戏的话,需要退出游戏再进,并在其他设定(OTHER OPTION)的允许记录(SAVING ENABLE)前面打上勾并选择同意(ACCEPT)才可以正常记录。



NO FAILURE	不会 FAIL OUT
NO SOLOS	没有独奏部分
UNLOCK ALL SONGS	解开所有歌曲(在快速游戏中玩)

6. 完成“Rolling Stone Rock Immortals List”就可以得到 Backbone Guitar,这把吉他和制作游戏本作的小组 Backbone Entertainment 的 LOGO 非常像。

魔界战记2 携带版

原名 魔界战记ディスガイア2 ポータブル | **发售日** 2009年3月26日
游戏类型 策略角色扮演 | **发行商** 日本一 | **版本** 日版

隐藏角色加入条件

アサギ

1. 将游戏一周目通关。
2. アデル前科等级达到 33 以上。
3. 在暗黑议会中通过“别ゲームの主人公と战いたい!”的议案。
4. 从时空の渡し人处进入“暑中见舞い申し上げます”地图。
5. 完成战斗后进入议会并通过アサギ提出的议案。

プリエ

1. 将游戏一周目通关。
2. アデル前科等级达到 66 以上。
3. 在暗黑议会通过“堕ちた圣女の封印を解く!”的议案。
4. 从时空の渡し人处进入“圣バプリカ王国迹”地图。
5. 完成战斗后进入议会并通过プリエ提出的议案。

マージョリー

1. 将游戏一周目通关。
2. アデル前科等级达到 99 以上。
3. 在暗黑议会通过“谜の封印を解き放したい!”的议案。
4. 从时空の渡し人处进入“ビューティーキャッスル”的地图。
5. 完成战斗后进入议会并通过マージョリー提出的议案。



ゴードン

1. 在战斗中三次用携带电话呼叫地球勇者。
2. 在暗黑议会中通过“地球勇を者助けて!”的议案。
3. 从时空の渡し人处进入“地球勇者 VS 地球勇者”的地图。
4. 完成战斗后再次用携带电话呼叫地球勇者。
5. 在暗黑议会中通过“また地球勇者を助けて”的议案。
6. 从时空の渡し人处进入“复活の地球勇者!”的地图。
7. 完成战斗后进入议会并通过ゴードン提出的议案。

ニジレッド(ニジレンジャー)

1. 用携带电话三次呼叫虹レンジャー。
2. 在暗黑议会中会出现名为“友达になりたい”的议案。
3. 将此议案连续通过 5 次后会出现新的议案。
4. 通过新出现的议案。

ラハールフロン

1. 在里时空完成 10 话。
2. 在暗黑议会中通过“宇宙最强の魔王に会いたい!”的议案
3. 在时空の渡し人处进入“ファントム・キングダム”的地图。
4. 完成战斗后进入议会并通过ゼタ提出的议案。

中ボス

1. 限定在第 1 话至第 7 话内。
2. 游戏时间在 20 小时以上。
3. 在暗黑议会中通过“エンディング见たい!”的议案。
4. 在时空の渡し人处进入“エンディング见たい!”的地图。
5. 游戏通关后存档并进入二周目本篇。
6. 再次通过“エンディング见たい!”的议案。
7. 通过中ボス提出的议案。



勇者30

原名 勇者30 | 发售日 2009年5月28日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 MMV | 版本 日版

全称号获得方法

对于追求完美的玩家来说，仅仅将拥有50小关的“勇者30模式”通关是远远不够的，如何在不同的关卡中获得新的称号也会对游戏图鉴的完成率造成一定的影响：

关卡	称号	获得方法
勇者のたびだち	みちくさ	故意让时之女神复活4次再过关
	わすれもの	从城堡出来移动到右下角的小船处获得药草
大陆へのかけ桥	ギリギリ	在30秒内过关
	ライクわかめ	消灭5个绿色的敌人
どうくつと森	どうくつ好き	通过洞穴并过关
	虫好き	不使用苍蝇拍过关
森の番人セシリア	もりまもり	消灭掉放火的山贼
	だんじき	不使用村庄中的料理屋回复HP
魔の森をぬけて	ここうのたびびと	不雇佣リチャード过关
	さみしんぼ	雇佣リチャード并带他依次前往魔王城堡和村庄
どうくつをぬけて	ジイ様思い	从下方的洞穴中获得“ゴムなブーツ”并还给左边小屋的老爷爷
	グルメ	在三个不同的时间段吃过初始村庄的三种料理
勇气の山	ゴージャス	在村庄购买过ゴーシャスメイル
	へたれ	等级超过15并过关
海むこうの魔王城	ゲットバッカー	在海中出现通道的时候故意站在上面等通道消失
	海のはしゃ	消灭关卡中所有种类的魔物
むげんさばく	ほうこうおんち	故意被传送回起始点10次以上
	バーヂハンタ	消灭地图左下角随机出现的大鸟
あのころに戻って	メガネつこ	获得“まどうしのメガネ”并过关
	セピアマスター	消灭20个灰白色的敌人
ほろぼされる村	村をすくつた	恢复时间还原村庄并在其下一次被破坏前过关
	心やさしき	使用クスリ救下小孩的哥哥
海流をかえろ	カモねぎ	在打开水路之前吃3次下方帐篷中的料理
	金ピカ好き	打开水路后购买下方帐篷中出售的“きんのスクデット”
美しき魔王	おそろしき力	消灭魔王过关
	カリスマ	购买“カリスマウィッグ”
さんぞくの谷	さんぞくいちみ	让ドノバン成为同伴并过关
	ゴーイングマイ	不让ドノバン加入并过关
海と陆のわかれ道	マジギリ	30秒内过关
	王者のツノ	装备ムシたたき消灭掉沙漠中的甲壳虫
ゆうひの勇者	はあんかん	消灭掉下方的恶霸解放村庄
	ねおきドッキリ	在15～30秒间消灭掉正在睡觉的魔王
海をこえて	せつない	得到船后与初始村庄的老奶奶对话
	フルセット	购买3件游泳专用装备
シスターと悪魔	あまのじゃく	一个人独自过关
	コレクター	同时获得“ドラニウム”和“悪魔のタマゴ”的情况下过关
龙の岛	ケチんぼ	将“龙のタマゴ”交给学者但不购买“ドラゴンランス”
	ノーブラン	不获得以上两种物品的情况下过关
バトルオーシャン	なみのりマスター	帮ハンク夺回村庄并消灭所有DANGER地点的魔物
	カイゾクの仲间	让ハンク成为同伴并过关
ミイラのさばく	剑士ガイド	让ダイン成为同伴并过关
	おわてんぼう	故意调查错误的石碑
ぎゃくしゅう魔王	フォレストガード	让所有的沙漠变成森林
	アンラッキー	四个沙漠都先打倒假漩涡中的敌人，然后再消灭真的

关卡	称号	获得方法
小さな船たび	船大好き	装备スイマーリング坐船3次前往魔王城并返回
	タコキラー	消灭掉17秒左右乘船会遇到的章鱼怪
リザードマンの国	トカゲ好き	救出レクス并过关
	トガゲきらい	不救出レクス并过关
まわる魔王城	城をとめし者	停止魔王城的移动并过关
	城をおいし者	不停止魔王城并过关
ふたごの谷	ウェストヒーロー	完成左上角村庄中的4个委托
	イーストヒーロー	完成右上角村庄中的4个委托
たそがれにさく花	ナンパ	让ナタリー成为同伴并过关
	コウハ	不让ナタリー成为同伴并过关
カイゾクの宝岛	グルメ王	在三个不同的时间段吃过3次初始村庄中的料理
	カイゾク王	获得“キャプテンハット”并过关
魔の力べをこわせ	ばくだん使い	使用“だいばくだん”过关
	たんけんか	进入过关卡中的所有洞穴
ございのいさん	ざいほうゲッター	获得过关卡中的三个宝藏
	ボムマスター	累计向爆弹师傅拿8次炸弹
雪国へ	お人よし	让カレン成为同伴并过关
	れいてつ	不让カレン成为同伴并过关
なだれとうげ	なだれストッパー	消灭洞穴中的魔物
	バンイチ	被雪崩袭击一次后过关
せいはいと魔王	名けいじ	在三个不同的沼泽区域消灭3个恶霸
	おしゃれさん	在上个条件已经满足的情况下，于0～10秒间前往右下方的小船消灭恶霸获得“おしゃれバンダナ”
しろき大地	ぎりのたびびと	累计消灭3个敌人（包括魔王）以下过关
	モンスターキラー	消灭10个以上敌人过关
大平原の战い	ギリタイム	30秒内过关
	こどく	不让任何同伴加入并过关
水门パニック	トンネル大好き	累计经过20次以上的洞穴
	ナンセンス	答应大富翁的请求并打开水门过关
巨大魔王あらわる	ねこへびキラー	消灭右下角森林中随机出现的ねこへび
	みつぐゲン	持有1500G以上的金钱并过关
もたざるモノ	ロックブレイカー	在右下角村子中接受10次以上任务
	バトルマスター	在左下角村子接受10次以上任务
火の山をすすめ	レスキュー	使用岩石阻断岩浆
	みんか前	在10～30秒间过关
カメとせんにん	じきせんにん	打倒仙人后过关
	どりょくがた	不寻找乌龟并过关
ゴーレムの谷	アイテムゲッター	在ウスノロ加入的情况带它返回地图上的巨坑
	ウスノロゲッター	让ウスノロ成为同伴并过关
ぬまと魔女	ロマンス	让カトリーヌ成为同伴并带她调查右下角的闪光点
	うつかり	故意进入沼泽陷入泥潭5次以上
お宝ランド	ミミッコキラー	消灭所有洞穴中的宝箱怪
	トレジャーハンター	获得洞穴中的所有宝箱
孤岛の魔王城	桥キラー	在桥全部被破坏的情况下过关
	桥が命	在桥全部存在的情况下过关
もうひとりの女神	龙の力えし者	获得バルムンク并过关
	神をこえし者	不让任何同伴加入并过关
大いなるつばさ	LV命	等级30以上过关
	咒いのクツ	获得“デュエルグリーブ过关”
さらばアクドー	シルバー好き	获得“シルバーサリット”过关
	ぶんしんキラー	消灭魔王10个以上的分身并过关
むげんの武器魔王	ソードコレクター	获得“きょじんのオノ”和“かいおうのヤリ”并过关
	ソードブレイカー	不获得武器并过关
咒いと勇者	真の勇者	获得“勇者のつるぎ”并过关
	うそつき	消灭僵尸化的サーシャ
ラストバトル	フルブレイブ	获得四件宝箱中的装备过关
	ポータブル	持有“ポータブル女神像”的状态下过关

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V

原名 机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威V | 发售日 2009年2月12日
游戏类型 策略 | 发行商 NBGI | 版本 日版

注：本作还有PS2版，以下内容对PS2版依然有效。

ガンダムMK-II试作0号机获得方法

1. 在联邦篇第一部中令ゼロ・ムラサメ（村雨0号）出现。
2. 在第二部的200T以内让ティターンズ（提坦斯）出现，即最迟在198T前消灭アクシズ势力。
3. 在第200T引发“ゼロ・ムラサメ反乱”事件。
4. 达成“ゼロが加わった1T后の时点”、“クリア回数が2回以上”以及“アライメントMAX”等三个条件。

严格按照以上顺序执行后即可获得

瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态

原名 ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス | 发售日 2009年6月25日
游戏类型 动作角色扮演 | 发行商 MMV | 版本 日版

上级职业

除了在人物创建画面的初始BP值可以通过反复的创建人物和退出来进行更改外，要想在后期与敌人战斗起来更加轻松，了解一下上级职业的转职方法也是很有必要的：

上级职业	必要道具获得方法
エンチャンター	在コフィナス和マーニディル洞穴间反复移动，直到洞穴入口出现紫色的毒ゲモ，消灭后会掉落骷髅宝箱并获得“エンチャンターの札”
ナイト	在ヘズウード墓地和ブラドン教会间反复移动，直到进入教会右边的小房间中出现ナイトメイル，消灭后会掉落骷髅宝箱并获得“ナイトの札”
アンカー	在ヘズウード墓地和ブラドン教会间反复移动，直到进入墓地中看到5个メデューサ，消灭掉中心的那一个会掉落骷髅宝箱并获得“アンカーの札”
サムライ	进入妖界在类似∞地形的区域消灭将军の魂掉落骷髅宝箱并获得“サムライの札”
ニンジャ	在妖界消灭掉くの一上、天狗、童子等敌人随机掉落骷髅宝箱并获得“ニンジャの札”

“游话好好说特别版”：阳光、汗水、虫鸣和绿色，大汗淋过后咽下冰凉的饮品，贪婪地吸着冰棍表面融化后淌下的水珠……这个夏天，喜欢游戏的你，要如何度过？以下内容来自levelup.cn网友发言，话题讨论贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-831994.aspx

抵抗 惩罚

原名 RESISTANCE RETRIBUTION　发售日 2009年3月12日

游戏类型 动作射击　发行商 SCE　版本 美版

隐藏武器一览



游戏中在某些角落里都隐藏有隐藏有秘密文件，如果将他们都找齐则可以开启全部的隐藏武器，具体收集情况可以在主菜单的 INTEL SELECT 里查看。四种隐藏武器在游戏中的武器选择第三栏，按下方向键→即可切换。

武器名称	获得条件	说明
XR-004 Allure	收集全部 CLOVEN LORE 类文件	发射威力巨大的榴弹炮，L 键可蓄力
Plasma Grenade	收集全部 SECRETS OF THE MAQUIS 类文件	威力巨大的手雷
Longbow 1S-1K	收集全部 RETRIBUTION 类文件	附带自动瞄准，按住 L 则可手动瞄准
HE.44 Magnum	收集全部 67 个文件	按下 L 键可令发射出去的子弹爆炸

SKILL POINTS达成条件一览

SKILL POINTS 是游戏中的一种挑战项目，一般每关都有三个项目，全部达成可以解开游戏的特典，里面有一些原画，影像花絮等等，具体可在主菜单的 SKILL POINT UNLOCKS 里查看，下面就为各位列出每一关的达成条件。

1-1	1	在一开始的楼里用一个手雷同时炸死 2 名敌兵
	2	利用打爆油桶炸死 10 名敌兵
	3	保护 Cartwright 时利用狙击枪爆头 9 名敌兵
1-2	1	在下水道将 8 名自爆型奇美拉爆头
	2	撤退前干掉两个飞行器
	3	从开始操作到最后返回电梯时无伤
1-3	1	先存活 2 分钟以后再干掉巨型泰坦
	2	只用火箭筒杀掉 3 个巨型泰坦
	3	不回复体力完成在船坞的战斗
1-4	1	Mallery 没有受到虫子的攻击
	2	使用一个手雷干掉 3 个敌兵
	3	最后没有被导弹击中
2-1	1	干掉最开始的敌兵
	2	在下水道没受到虫子的攻击
	3	不使用火箭筒破坏巨型机器人
2-2	1	使用手雷给 BOSS “Angel” 造成伤害
	2	使用火箭筒一次干掉守卫塔的两名敌兵
	3	使用两边的粒子光线破坏巨型机器人
2-3	1	破坏全部的飞行器
	2	不受伤干掉 Sirens
	3	在动力室不杀任何敌人而到达动力核心处
2-4	1	在自爆型敌兵自爆前将其爆头 50 只以上
	2	利用奇敌兵的自爆破坏一个飞行器
	3	无伤干掉 BOSS “Angel”
3-1	1	用巨型机器人的导弹干掉 4 名敌兵
	2	当桥上有 3 名敌兵时将桥炸毁
	3	用巨型机器人的导弹干掉 20 个飞行器
3-2	1	没有受到炮塔的攻击
	2	不利用炮塔而占领最初的前哨基地
	3	利用狙击枪破坏 6 台攻击型飞行器
3-3	1	干掉第 1 只巨型泰坦以后，在 5 秒以内干掉第 2 只
	2	摧毁 7 台飞行器
	3	不使用爆炸类攻击而破坏巨型机器人
4-1	1	保护 Mallery 的时候使用狙击枪爆头 6 名敌兵
	2	干掉全部的丧尸敌兵
	3	在产生新的虫子之前破坏所有的虫子窝
4-2	1	只用散弹枪干掉兵房内的全部敌人
	2	将 Parker 从虫子那里救出，并且无伤
	3	使用一个手雷干掉 3 个机枪兵
4-3	1	不回复体力结束实验室的战斗
	2	使用最初的武器 303 Storm Rifle 干掉实验室的所有敌人
	3	只使用武器 XR-004 Allure 干掉巨型泰坦
4-4	1	干掉全部的丧尸奇美拉
	2	利用油桶爆炸干掉 3 名敌人
	3	Cartwright 无伤到达目的地
5-1	1	干掉全部的丧尸奇美拉
	2	45 秒之内从厨房逃出
	3	在有柱子的房间将所有敌兵从 1 楼干掉
5-2	1	使用狙击枪干掉全部机枪兵
	2	40 秒以内逃离地下通道
	3	不死亡完成寺院的战斗
5-3	1	使用散弹枪干掉全部飞行器
	2	在寺院楼梯的战斗中干掉两名大型敌兵
	3	保护城墙但是不使用炮台
5-4	1	只使用武器 Auger-WS 干掉 Steelheads
	2	不破坏虫子窝，同时干掉全部虫子
	3	干掉第 1 只巨型泰坦以后，在 4 秒以内干掉第 2 只
6-1	1	使用巨型机器人踩死 15 名敌兵
	2	射击路边的 Power Cell 炸死 4 名敌兵
	3	只使用巨型机器人的导弹破坏最后的飞船
6-2	1	使用手雷干掉操作炮台的奇美拉士兵
	2	使用散弹枪干掉接近破冰船的巨型泰坦
	3	在没有惊动 Roland 的同时跑上坡干掉他
6-3	1	在电梯内不受伤
	2	使用巨型泰坦的武器干掉它
	3	最后的前 2 分钟不受伤
6-4	1	只使用狙击枪干掉 Chrysalis
	2	在 4 分钟以内干掉 Chrysalis
	3	使用 8 种基本武器分别攻击 Chrysalis 至少一次

踏上自信的征途

原名 己の信ずる道を征け　发售日 2009年6月11日

游戏类型 益智　发行商 from software　版本 日版

获得高分评价的心得

过关的评价不是按照时间来评定，而是要满足特点的 3 个条件。

①尽量翻面板　②尽量少用忍者　③尽量打倒敌人

满足这 3 个条件后穿版就能获得很高的评价了，对于想要高评价的玩家来说请务必注意。

天诛4

原名 天诛4　发售日 2009年2月12日

游戏类型 动作　发行商 From Software　版本 日版

地图碎片全收集!

表・天诛

收集齐表关所有地图碎片后，力丸获得道具“十六夜”，彩女获得道具“鬼火”

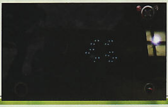
所在区域	具体位置	要点备注
1-2	里侧房间走廊一端的尽头	在 1-1 初始位置的院子外使用爪钩（カスガイ）可翻墙进入作为隐藏区域的 1-2
1-6	建筑里侧“L”形走廊的一端，位于地板下方	从初始位置可借助箱子直接翻过院墙
2-2	院墙另一侧场景，位于院墙一旁的板棚内	发动心眼可以观察到连接场景两侧的门，用鬼哭玉炸开即可前往另一侧
2-3	场景内建筑里的封闭房间中	从有围炉的房间可以爬上房梁
3-1	第二个拐点处的隐藏场景	搬开此处的箱子即可发现通向隐藏场景的洞口
3-4	建筑二层	-
4-2	场景一侧的木推车底下	-
4-3	庭院中的桥上	-
5-1	场景出口处的铠武者身边	-
5-2	场景出口右侧的平台上	须助跑跳过断桥
6-2	封闭的建筑中	在第四个拐点处有可供忍猫钻入的洞口
6-3	出口附近的建筑中	利用忍猫取得
7-1	距离初始位置最近的蛋形建筑中	利用忍猫取得
7-6	建筑中有围炉的房间内	借助忍猫可避免被发现
8-2	行动路线沿途的第二个房间内	-
8-7	建筑里侧的房间中	-
9-1	场景一侧的山崖上	在初始位置附近可使用爪钩爬上山崖
9-2	外侧道路尽头的铠武者身后	-
10-1	场景一侧的房间内	-
10-5	初始位置右侧走廊的尽头	须爬上房梁才能通过烈焰，途中要多次利用摆荡来通过断裂处

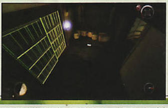
里・天诛

收集齐里关所有地图碎片后，获得道具“鬼の面”，装备之后可使用鬼阴

所在区域	具体位置	要点备注
1-2	与表关所处位置相同	-
1-3	走廊中踩上去会发出声音的路段	本区域与 1-2 相连，如果之前没有进入 1-2 区域，那么完成 1-1 后便会直接进入 1-4
2-3	建筑中有围炉的房间的外屋	须事先爬上房梁吊杀巡逻敌人
2-4	初始位置右侧门外的建筑上	利用钥匙开门之后用钓竿取得
3-2	场景中的建筑里	使用鬼哭玉炸开特殊的墙壁后进入取得
3-6	刺杀目标所在的房间中	利用忍猫取得
4-2	场景一侧的房间内	-
4-6	有多名铠武者巡逻的房间内	须杀光所有铠武者才能顺利获取
5-3	桥对面隐藏的忍者身上	须杀光所有敌人才能顺利获取
5-6	场景尽头右侧，门上锁的房间内	门锁可用钥匙或毒药打开，进屋前须杀死看门的铠武者
6-3	初始位置前方的高台上	先忍杀高台上的狙击手，然后利用钓竿取得
6-4	铠武者附近	只能利用钓竿或忍猫取得，如果使用烟玉则会直接过关
7-3	中央的院子中	可利用钓竿取得
7-6	建筑中有围炉的房间内	可利用忍猫取得
8-1	有三名铠武者巡逻的房间内	须杀光所有铠武者才能顺利获取
8-6	出口的门上	可利用钓竿取得
9-1	场景一侧的山崖上	在初始位置附近可使用爪钩爬上山崖
9-5	有三名铠武者巡逻的建筑的二楼房间中	-
10-7	目标所在房间	利用事先准备好的忍猫取得
10-7	目标所在房间的隔壁	利用鬼哭玉从另一侧炸开墙壁后进屋取得

完成片手业任务奖励	
完成 10 个任务后	开启资料阅览选项
完成 20 个任务后	开启音乐鉴赏选项
完成 30 个任务后	习得“古の必杀”
完成 40 个任务后	开启过场动画阅览选项
完成 50 个任务后	获得忍具“五色米”，装备后心眼状态持久





KのK　尽量利用时间去做多点自己喜欢做的事 至于玩游戏方面会合理安排，毕竟暑假里不是款款游戏都适合自己的，当遇到喜欢的就找个时间慢慢打通，时间那么长，有好游戏当然是呆在家里开着个空调喝着冷饮唱着歌，再慢慢玩。总之一句话，时间是属于自己的，游戏也不是会跑的，合理去享受属于你自己的暑假就足够了！

梦幻骑士

原名	グローランサー			发售日	2009年5月14日
游戏类型	角色扮演	发行商	Atlus	版本	日版

最强装备入手方法

①フェザリアンの进化洞窟的最下层宝箱内，或把ゴ－ルドゲル打败。（掉落几率极低）

②学习到最高等级的偷窃技能，然后从高等级的怪物身上偷。（掉落几率极低）

③カレン的最强武器是竞技场マスタ－Sランク的赏品。

④リシャ－ル最强枪是在新路线のガラクタ事件中获得。

初次在竞技场击败ジュリアン的方法

一定要准备麻痹玉，并且男主角要学会雷电魔法，ルイセ也同样需要学会，等级在16级左右。

方法：

男主角开战后往斜前方大概移动一个身位，开始咏唱雷电魔法。

ルイセ对主人公用一个プロテクト。

ルイセ走到雷电魔法的有效范围内，然后使用麻痹玉。

ジュリアン一旦被麻痹后ルイセ也开始咏唱雷电魔法，之后就看麻痹玉效果持续时间和运气了。

运气好的话，ジュリアン会一直被麻痹下去，当男主角的MP耗尽之后，ルイセ的雷电魔法就是主要火力了。

Wii 上半年 游戏研究秘技大集合

凉宫春日的激动

原名	凉宫ハルヒの激动			发售日	2009年1月22日
游戏类型	音乐	发行商	角川书店	版本	日版

隐藏要素

みくるリモコン：故事模式通关。

长门ビュ－ワ－：以至少7个S的成绩将故事模式通关。

第11章、第12章：故事模式的第十章结束时，总分在30万以上。

《ハレ晴レユカイ》：完成第12章。

隐藏角色：本作共有3个隐藏角色，其出现的条件要求玩家完成第12章后开始下一周目时在特定章节拿到S级评价。注意必须读取通关存档才算下一周目，如果选择NEW GAME的话仍然是一周目。将《冒险でしょでしょ?》取得S评价可以使用朝仓凉子，将《みらくるアンコ－ル》取得S评价可以使用朝比奈实久留(大)，将《Greed's accident》取得S评价可以使用喜绿江美里。

Wii Sports 运动胜地

原名	Wii Sports Resort			发售日	2009年6月25日
游戏类型	体育	发行商	Nintendo	版本	日版

武斗中的隐藏挑战

武斗运动中存在三个子选项，其中的组み手是只能单人游戏的闯关小游戏。这个小游戏的初期有10个关卡，关卡的难度自然也是逐级提升。如果将初期的10个关卡全部通过，那么就会出现隐藏的10个里关卡。里关卡的难度自然比表关要高上许多，原本表关中的BOSS级角色在里关卡中甚至会以杂兵的身分出现！

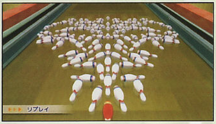
用拖鞋当球拍



在乒乓球比赛中不断挑战可以令熟练度获得提升。当玩家的熟练度超过1500之后，在开始游戏前保持按住"2"键，那么玩家所操纵的角色就会手持拖鞋开始比赛。另外，如果在比赛中连续多场败北，那么对手也会手持拖鞋上场，以示对玩家球技的鄙视。

轻松搞定100个球瓶

这一次的保龄球运动中加入了100瓶的模式，显然以常规方法一次性击倒这么多的球瓶是相当有难度的。不过，游戏中设置有一个隐藏的技巧，玩家只要调整好角度将保龄球从球道两侧投出，就可以击中隐藏在球道尽头两侧的红色机关。成功击中后会有一声巨响，随后所有的球瓶都会应声倒地！



怪物猎人G

原名	モンスターハンターG			发售日	2009年4月23日
游戏类型	动作	发行商	Capcom	版本	日版

村长关键任务一览

一星
ハンターの基本、肉の调理
ハンターの基本、アイテム探索
ハンターの基本、アイテム调和
ハンターの基本、钓り

二星
森のキモコ狩り
武具职人へのプェゼント
潜入！飞龙の巢！

三星
大怪鸟イャンクックを倒せ！
幻のキモを追え！
密林の大怪鸟
森の中の异变

四星
イャンクックを捕まえう！
ドスランポス、再び！
巨大昆虫、发生！
ドスゲネポスを狩れ！
ゲリョスを讨伐せよ！

五星
大怪鸟の异常发生！！
リオレウス捕获大作战
见えざる飞龙、バサルモス！
雌火龙リオレイア倒せ！

村长隐藏任务出现方法

隐藏任务名	出现条件
凯龙グラビモスの威胁	制作一个砂龙系列的防具
死斗！角龙ディアブロス	制作一个一角龙系列的防具
洞窟に潜む影	制作一个昆虫系列的防具
危险物、取り入い注意！	完成以上三个隐藏任务
一对の巨影	完成隐藏任务"危险物、取り入い注意！"
巨大龙の侵攻	完成所有的单人模式任务，完成所有训练所得讨伐训练

疯狂世界

原名	Madworld			发售日	2009年4月7日
游戏类型	动作	发行商	SEGA	版本	美版

通关要点

游戏的普通难度并不高，玩家只需要在场景中杀人、玩BLOODBATH CHALLENGE取得关卡的要求分数后（开始关卡时显示在屏幕正中），呼叫BOSS的钟就会出现在场景中，调查开始BOSS战，注意和BOSS对战中特殊情况下完成QTE进入对决可以对其造成极大伤害。

游戏取得高分的关键就是连续杀人和连续使用环境道具攻击敌人：前者需要在一次攻击内造成多人死亡才算数；后者比较多样化，最基础的范例就是对单个敌人套轮胎、插路标、抓起来钉死在突刺之上。

通关要素

1. NORMAL难度通关后开启HARD难度，这个难度中Jack的排名一直是第一名，敌人更强，而且玩家只有一命，但是可以通过获取场景中的加命道具增加生命数。
2. 通关后开启双层电锯和太刀。再次游戏时，它们会出现在特定的关卡的特定地点，都在非常明显的必经之路上，使用方法和普通武器相同。

ET福尔摩斯 睡觉睡到自然醒，吃饭吃到自然饱，游戏玩到自然爽……作业，那是后话！！！

胧村正

原名 胧村正 | 发售日 2009年4月9日
游戏类型 动作角色扮演 | 发行商 MMV | 版本 日版

全结局开启条件

摒弃了《奥丁领域》中的多角色路线设定，本作以多结局的方式大大增加了游戏的耐玩度。男女主角共6个不同结局的剧情区别很大，满足了不同玩家的喜好，但触发的要求并不苛刻，具体条件如下：

普通结局 分别以任意难度完成鬼助和百姬的故事流程。男女主角两条路线全部完成后，两条路线中所收集的刀具即可全部共通（饰品和道具不继承），同时各个关卡中的白色魔窟也可以全部解除封印。

真结局 同时装备普通结局通关时百姬得到的“凭き落とし”以及鬼助得到的“无铭玉ノ绪”这两把刀，再分别挑战两人的最终战，即可迎来两个真结局。鬼助真结局中的最终BOSS为百姬，而百姬的对手则是鬼助。完成真结局后，百姬能够得到新刀“鬼丸国纲”，而鬼助则可以得到“三日月宗近”。

最终结局 最终结局需要先完成两个普通结局和两个真结局，而且还必须有白色魔窟中4把隐藏的刀，这样才能锻造出108把刀中的最后一把——胧村正。等级达到90左右装备上胧村正，再分别去挑战两名主角的最终BOSS（和普通结局的BOSS一样），这样就能完成最后的两个最终结局。

获刀白色魔窟所在位置

名称	地点	推荐等级	获刀
天に升龙、地に伏龙	骏河	71级以上	大包平
柳生一族の阴谋	大和	57级以上	数珠丸恒次
铃鹿卡の大百足	伊势	64级以上	大典太光世
鬼退治百番胜负	近江	78级以上	童子切安纲

死狂难度解锁

游戏从易到难，“无双”和“修罗”是游戏初期就有的难度。而“死狂”难度需要用“修罗”将任意主角通一次关便会出现。由于战斗难度在游戏中是可以切换，所以要在打最终BOSS之前确保难度为“修罗”，即可一次性开启“死狂”难度。“死狂”难度需要开始新游戏“始めから”才能选择，在该难度下角色的HP只有1。

隐藏BOSS章鱼怪

在伊势和伊豆的乘船点出海，除了捕鱼有一定几率会半路遇到章鱼怪发生强制战斗，时间限制为1分钟，战斗中多使用大太刀的滞空效果来回砍断其所有触角。击败章鱼怪之后再次乘船出海，美人鱼会奖励道具“八咫镜”，作用是返回前一个存盘的祠堂（使用次数无限）。

最强饰品



游戏里能拿到最强武器当然就是108把名刀中的最后一把“胧村正”，而最强饰品则是伊豆的白色魔窟“百鬼夜行”中打到的“鸣神の腕轮”，装备它之后灵力槽不会消耗。虽然该白色魔窟的难度为游戏中最高，但只要避免和敌人拼刀并善用道具，战斗的过程也只是时间的长短问题。

弧光幻想曲

原名 Arc Rise Fantasia | 发售日 2009年6月4日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 MMV | 版本 日版

无视防具装备限制

一般来说，防具的装备存在部位的限制，各种部位防具的防御力也自然有区别。而在本作里存在这样一个BUG：进入防具菜单选择角色的一瞬间按方向键上或者下，就可以将防御力较高的体防具装备到鞋以及饰品的位置上，从而出现把衣服“穿在脚上”或者“戴在身上”的奇怪现象。虽然这样的BUG影响敏捷度以及属性效果，但防御力的陡升还是让玩家在对付普通杂兵时更加从容，对游戏的平衡性有一定的破坏。



Fragile 再见月之废墟

原名 FRAGILE フラジール さよなら月の廃墟 | 发售日 2009年1月22日
游戏类型 A・RPG | 发行商 Nintendo | 版本 日版

升级推荐地



1. ダム的底部。附近的简易吊桥上有一座小屋和篝火，只要利用篝火就可以轻松地应对大群乌鸦的敌人，另外，这里也没有任何麻烦的敌人，非常适合练级。
2. ホテル内，3楼有一堆篝火，只要按照凶暴な犬→屋上のカラス→凶暴な犬→篝火的顺序重复便可轻松升级。

赚钱推荐地

离开旅馆后，向着商店街进发的途中可以遇到一些鸟形的敌人，将其打败会掉落售价10000的万华镜石和售价5000的水晶。

太鼓的达人 来到ダム的第2资材室后，如果仔细观察的话，会发现里面留有《太鼓的达人》的涂鸦。值得一提的是，本作中的墙壁上有各种内容的涂鸦，许多都是和游戏毫无关系的，有兴趣可以注意一下，里面的内容可以说是千奇百怪哦。

异色代码 R记忆之门

原名 アナザーコード：R 记忆の扉 | 发售日 2009年02月05日
游戏类型 AVG | 发行商 Nintendo | 版本 日版

省略对话

游戏在一周目的时候只能乖乖地观看剧情，不过通关一次之后读取存档，二周目时就可以按下A+B省略对话了。

购买土产

游戏开始后不久可以在宾馆中购买一些土产（在检查水质之后便不能再购买），如果购买了プリントTシャツ的话，则游戏结局会有一些微妙的变化。

说明书的小秘密

游戏中有一个将照片重叠在一起发现暗号的解谜小技巧，不过在游戏过程中其实没有运用到，这究竟是怎么回事呢？其实只要把游戏的说明书重叠起来就明白这个小技巧的真正用意了。将游戏的前面两张纸重叠起来，可以看到“Another Code：R”的字样；而用同样的方法将最后两张纸重叠起来，则可以看到“Thank you”的字样。



隐藏召唤兽获得方法

除了剧情流程中获得的召唤兽，游戏中有3头实力不俗的隐藏召唤兽，它们的获得方法如下：

雷之召唤兽 乘坐飞空艇前往南方大陆的瀑布附近触发剧情，在工会完成两次飞空艇改造委托之后便能在此引发战斗，胜利后获得雷之召唤兽。

知之召唤兽 进入北方大陆中央附近的宿屋触发剧情后发生战斗，胜利后获得知之召唤兽。

冰之召唤兽 前往北方大陆雪山新增的通路发生战斗，胜利后便能获得，前提是需要先获得雷之召唤兽和知之召唤兽。冰之召唤兽的能力在三种隐藏召唤兽中最强。

隐藏迷宫“几何回廊アルヴィス”



尽管本作的剧情流程本身就已经很长，但厚道的厂商还是为玩家准备了隐藏迷宫以供挑战：通关后从“トパジオン”西边的“朔月の宿”的传送阵就可以前往“几何回廊アルヴィス”。该迷宫分为5个部分，每个部分各有5层，最后一层为BOSS战，难度比较高，建议准备周全后再前来挑战。



henry381弟弟 7月：宅在家里，啃着棒冰，开着空调，静待大作。
8月：带起眼镜，哼着小曲，手持双柄，砍杀怪物。

丧尸围城 丧尸的祭品

原名 DEAD RISING：ゾンビのいけにえ　发售日 2009年2月19日
游戏类型 动作　发行商 Capcom　版本 日版

洛克人套装获取方法	
メガマンヘルメット	电影院的玩具卖场内
メガマンブーツ	完成 THE SNIPER 模式
メガマンアーマー	以 A 级评价完成 THE SNIPER 模式
リアルメガバスター	以 S 级评价完成 THE SNIPER 模式
其他特殊服装获取方法	
学ラン	完成全部任务
ロール	以 S 级评价完成游戏
ビキニ	以 A 级评价完成游戏
世纪末	击倒丧尸数量累计达到 53594 个以上
バイオニックコマンドー	以 S 级评价完成全部任务

心得与技巧

加热平底锅：在购物中心一楼的美食区域可以将平底锅放在灶上加热，烧热后的平底锅有着较高的杀伤力。





隐藏任务

酔っ払い：以 A 级评价完成任务“暴走マシン”后出现。
恋人たち：以 A 级评价完成任务“閉じ込められた男”后出现。

NDS 上半年游戏研究秘技大集合

王国之心 358/2天

原名 キングダムハーツ 358/2 Days　发售日 2009年5月30日
游戏类型 动作角色扮演　发行商 Square Enix　版本 日版

全技能嵌板效果及入手方法

在游戏中增强主角能力的方式基本有三种——提高等级、装备武器、装备技能。相比于提高等级等纯粹在数值方面的提升，各种技能以及其强化嵌板的装备





则可以说使游戏的主角罗克萨斯有“脱胎换骨”的变化，而同时各种技能的组合也可以使战术千变万化，笔者这里就把之前杂志攻略上没有涉及的各技能嵌板以及其效果和入手方法奉上。

名称	效果	入手方法
ドッジロール	十字键和 Y 键组合的翻滚，回避敌人攻击	05 号任务报酬
ドッジロール③	十字键和 Y 键组合的翻滚，回避敌人攻击（可 LINK）	51 号任务报酬
ドッジアップ（L）	强化ドッジロール等级 1	商店购入
リフレクトドッジ（L）	与ドッジロール发生 LINK，回避后可反击	“ダイヤモンド、ワイドアーツ+ ×3”合成
ドッジラッシュ（L）	与ドッジロール发生 LINK，回避后吹飞敌人	“ムーンストーン ×2、コンボアーツ ×2、パワーアーツ+ ×2、プレミアムオーブ”合成
ドッジコンボ（L）	与ドッジロール发生 LINK，回避后可迅速转入攻击	“アダマンタイト、コンボアーツ+”合成
オートドッジ（L）	与ドッジロール发生 LINK，回避后自动攻击敌人	“ダイヤモンド、コンボアーツ++”合成
リフレクトガード②	按 Y 键防御敌人攻击的同时反弹敌人的攻击	07 号任务报酬
リフレクトガード④	按 Y 键防御敌人攻击的同时反弹敌人的攻击	商店购入
ガードアップ（L）	强化リフレクトガード等级 1	商店购入／22 号任务宝箱
ジャストガード（L）	与リフレクトガード发生 LINK，恰巧防御敌人攻击时会避免自身出现硬直	“ムーンストーン ×2、ガードアーツ ×2”合成
ガードカウンター（L）	与リフレクトガード发生 LINK，防御敌人攻击的后自动反击	“ムーンストーン ×2、ガードアーツ ×3、ガードアーツ+ ×2”合成
ガードバック（L）	与リフレクトガード发生 LINK，防御敌人攻击后自动后退	“ムーンストーン ×2、ガードアーツ ×3、ジャストガード（L）”合成
スライドガード（L）	与リフレクトガード发生 LINK，防御敌人攻击后迅速前冲	“ダイヤモンド、ガードアーツ+、ワイドアーツ+ ×2”合成
ガードエスケープ（L）	与リフレクトガード发生 LINK，防御敌人攻击后迅速跳开	“ダイヤモンド、ガードアーツ+、エアアーツ+ ×2”合成
ファイアガード（L）	与リフレクトガード发生 LINK，防御时造成敌人烧伤状态	“ムーンストーン ×2、ガードアーツ ×3、燃え上がるかけら ×3、ルーンアーツ ×3”合成

名称	效果	入手方法
ブリザドガード（L）	与リフレクトガード发生 LINK，防御时造成敌人冻结状态	“ムーンストーン ×2、ガードアーツ ×3、凍てつくかけら ×3、ルーンアーツ ×3”合成
サンダーガード（L）	与リフレクトガード发生 LINK，防御时造成敌人带电状态	“ムーンストーン ×2、ガードアーツ ×3、とどろく魔石 ×3、ルーンアーツ ×3”合成
エアロガード（L）	与リフレクトガード发生 LINK，防御时造成敌人吹飞状态	“ムーンストーン ×2、ガードアーツ ×3、吹きすさぶ魔石 ×3、ルーンアーツ ×3”合成
ガードボーナス（L）	与リフレクトガード发生 LINK，防御时有 HP 恢复光球出现	“アダマンタイト、ガードアーツ+、ラックアーツ”合成
ラウンドガード（L）	与リフレクトガード发生 LINK，防御时反弹从背后袭来的攻击	“ムーンストーン ×2、ガードアーツ+ ×2”合成
オートガード（L）	与リフレクトガード发生 LINK，自动反弹正面敌人的攻击	“アダマンタイト、ガードアーツ+、ラウンドガード（L）”合成
エアリカバリー	被敌人打飞时按 B 键恢复体势	商店购入
エアリカバリー③	被敌人打飞时按 B 键恢复体势	商店购入
リカバリーアップ（L）	强化エアリカバリー等级 1	54、55 号任务中的宝箱
クイックリカバリー（L）	被敌人打飞时按 B 键迅速恢复体势	“アダマンタイト、エアアーツ++×2、コンボアーツ++ ×2、ワイドアーツ++ ×5”合成
エアリベンジ（L）	エアリカバリー后按 A 键可迅速做出反击	“ダイヤモンド、コンボアーツ+ ×3”合成
エアインパクト（L）	エアリカバリー后周围敌人被弹飞	“アダマンタイト、パワーアーツ++ ×2”合成
エアスライド②	在空中时按 B 键可高速移动一段距离	23 号任务报酬
エアスライド⑤	在空中时按 B 键可高速移动一段距离	65 号任务宝箱
エアアップ（L）	强化エアスライド等级 1	商店购入／38 和 67 号任务宝箱
エアアタック（L）	与エアスライド发生 LINK，在高速移动中将敌人打飞	“ムーンストーン ×2、エアアーツ+ ×2”合成
スライドダッシュ	瞬间靠近锁定的敌人并进行攻击	42 号任务报酬
スライドダッシュ③	瞬间靠近锁定的敌人并进行攻击	68 号任务宝箱
ダッシュアップ（L）	强化スライドダッシュ等级 1	82 号任务报酬／ミッションクラウン 150 点交换
グライド③	空中按住 Y 键可滑行	53 号任务中获得
グライド⑤	空中按住 Y 键可滑行	トライアルシンボル 150 点交换
グライドアップ（L）	强化グライド等级 1	トライアルシンボル 170 点交换／6 号任务宝箱／76 号任务报酬
ホーミンググライド（L）	与グライド LINK 后会向被锁定的目标方向滑行	“アダマンタイト、エアアーツ++ ×2、ワイドアーツ++ ×2”合成
グライドアタック（L）	可以在滑行过程中将敌人弹飞	商店购入／“アダマンタイト、エアアーツ++ ×2、コンボアーツ++ ×2、ワイドアーツ++ ×5”合成
ヘイスト	加快移动速度	トライアルシンボル 10 点交换
ヘイスト③	加快移动速度	トライアルシンボル 100 点交换
ヘイストアップ（L）	强化ヘイスト等级 1	トライアルシンボル 110 和 200 点交换
ハイジャンプ	可以跳到更高的高度	44 号任务报酬
ハイジャンプ③	可以跳到更高的高度	74 号任务报酬
ジャンプアップ（L）	强化ハイジャンプ等级 1	商店购入
レビテト（L）	和ハイジャンプ发生 LINK，空中时按 B 键可立刻落下	“アダマンタイト、エアアーツ++ ×2”合成
ドロー	自动吸收战斗中落下的 HP 球以及钱、道具等	29 号任务报酬
ドロー③	自动吸收战斗中落下的 HP 球以及钱、道具等	商店购入
ドローアップ（L）	强化ドロー等级 1	商店购入
リレイズ③	HP 为 0 时自动恢复 1	商店购入
リレイズアップ（L）	强化リレイズ等级 1	商店购入
リミットアップ	增加释放界限突破所必要的 HP 槽黄色范围	商店购入
ライブラ	显示敌人的 HP 等信息	04 号任务报酬
レンジアップ	增加可锁定距离	商店购入
オートロックオン	自动锁定敌人	商店购入
アルテマウェポン	增加全部武器的攻击力	トライアルシンボル 255 点交换

沃丹。尤米尔 保持正常作息时间　维持外出、活动、打机、睡眠的节奏
健康生活、娱乐生活

横行霸道 唐人街战争

原名 Grand Theft Auto: China Town Wars　发售日 2009年3月17日
游戏类型 动作　发行商 Rockstar Games　版本 美版

实用心得



1. 游戏的流程不是非常复杂，只要按着地图上有显示字母缩写的重要人物依次完成任务即可，如果暂时没有任务只要随便转转过几分钟就会有人给你打电话了。

2. 车顶亮着灯的出租车为空车，可以长按 X 键打车，车顶未亮灯的出租车不能强行打车。流程中打车可以省去浪费在路上的不少时间。

3. 被警察逮捕会没收金钱和所有枪械、毒品；生命值耗光则只会收取金钱做医疗费。所以宁可被杀也不要被捕，和警察纠缠的时候誓死也不能被抓。

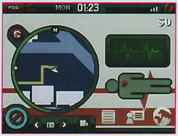
4. 在 PDA 系统的设置中可以打开上屏的各种界面，如果想方便的话就多打开几项。不过路面上的导航线会影响驾驶的乐趣。

5. 街边有很多刮奖店（Scratch Cards），15 元的奖券是最棒的，有机会中别墅，还有很大几率中 200 块。

6. 安全屋是有不同种类的，购买时可以直观看出，区别在于是否带车库（Garage）和是否隐蔽（Secluded），如果不隐蔽就没办法通过进安全屋降低通缉等级。

7. 任务进行到一定阶段会出现网上武器商店（Ammu-Nation），第一次进入后可以在 PDA 菜单进入，购买武器后过一小段时间货物会被送到安全屋旁边，小地图上以 A 字母表示。

8. 游戏的收集要素非常丰富，包括飞车特技（驾驶车辆经过斜坡飞起在空中撞碎黄色广告牌）、杀戮任务（骷髅标志，接触后开始任务，目的是限定时间内取得高分）、摧毁安全摄像头（都在房顶或墙头，需要用手雷或燃烧瓶炸毁）、零活（地图上随机出现的蓝色小人标志，靠近后会开始一些有趣的小任务），它们都存在于城市中固定的地点。



9. 在特殊车辆上按 SELECT 键可以开始特殊任务，按条件完成后还可以获得奖励：

对应车辆	任务目标	奖励
出租车	用一辆出租车连续送 15 个顾客到达目标地点。	防弹出租车
警车	以 100% 的杀敌率完成 5 回合警员任务。	强化防弹衣。
救护车	完成 5 回合救死扶伤的任务。	无限奔跑
救火车	完成 5 回合的救火任务	免疫火焰

10. 游戏中达成一定的条件就可以获得奖杯，它们会摆在你的每个安全屋中作为你的战利品。

奖杯	获得条件
Diamond Pillbox	出售毒品（迷幻剂，Hallucinogens）
Golden Binoculars	找到 40 名毒贩
Jeweled Bong	出售毒品（镇静剂，Depressants）
Jeweled Key to the City	获得全部 21 所房屋（绿色）
Platinum Syringe	购买海洛因（Heroin）
Silver Safe	一次性赚取 2000 美元
Titanium Briefcase	找到 80 名毒贩
Wooden Spoon	一次性损失 500 美元

11. 游戏中会发现很多有白色气旋的地方，主线流程完成后会收到邮件提示，此时会有两个气旋变成金狮子（随机），找到两个狮子后用电脑登录网站 http://socialclub.rockstargames.com/ 并在游戏中用 Wi-Fi 联动后即可开启全新的任务——Xin Mission。

隐藏秘技	
输入指令	效果
L、L、R、B、B、A、A、R	防弹衣全满
↑、↓、←、→、X、Y、L、R	多云天气
L、R、X、Y、A、B、↑、↓	子弹有爆炸效果
↑、↓、←、→、B、X、L、R	暴热天气
↑、↓、←、→、Y、B、R、L	浓雾天气
L、L、R、A、A、B、B、R	体力全满
↑、↓、←、→、B、Y、R、L	飓风天气
↑、↓、←、→、A、X、R、L	暴雨天气
↑、↓、←、→、Y、A、L、R	小雨天气
↑、↓、←、→、A、B、L、R	晴好天气
R、X、X、Y、Y、R、L、L	通缉指数下降
L、L、R、Y、Y、X、X、R	通缉指数上升
R、↑、B、↓、←、R、B、→	武器系列 1（手雷、微型冲锋枪等）
R、↑、A、↓、←、R、A、→	武器系列 2（燃烧瓶、喷火器等）
R、↑、Y、↓、←、R、Y、→	武器系列 3（电锯、卡宾枪等）
R、↑、X、↓、←、R、X、→	武器系列 4（闪光弹、霰弹枪等）

命运之链

原名 デスティニーリンクス　发售日 2009年2月5日
游戏类型 动作角色扮演　发行商 NBGI　版本 日版

打造最强的武器!

种类	名称	最终材料	原素材	对应敌人 & 采掘场所
片手剑	アルティブレイド	アルティメタル ×4	ハイチタン ×24	Hard アメイジオロス / チタン ×168
			ミステリスチール ×24	ヘルハルバルト
		クロガネの强骨 ×4	ジュエルメタル ×24	Hard ジュエルカミキリ
			テラーホーン ×24	Hard テラーアサシン
		グリーンレザー ×6	ヨルオジギの草皮 ×36	Hard ヨルオジギソウ
			ワニレオン皮 ×36	Hard ワニレオン
		クイーンクロース ×4	女王のうぶ毛 ×24	Hard ジョオウコウモリ
			天女の翼 ×12	Hard ハーピー
两手武器	ハードブレイカー	真金 ×5	银のかけら ×50	采掘
		アルティメタル ×4	ハイチタン ×24	Hard アメイジオロス / チタン ×168
			ミステリスチール ×24	ヘルハルバルト
		ハードガード ×6	メタルコウラ ×24	Hard メタルガニ
			かたいウロコ ×36	Hard マーマン
			かたいカメコウラ ×36	Hard かざん・ひょうざんガメ
		クイーンクロース ×4	女王のうぶ毛 ×24	Hard ジョオウコウモリ
			天女の翼 ×12	Hard ハーピー
铳器	クロガネキャノン	真银 ×5	银のかけら ×50	采掘
		アルティメタル ×4	ハイチタン ×24	Hard アメイジオロス / チタン ×168
			ミステリスチール ×24	ヘルハルバルト
		クロガネの强骨 ×4	ジュエルメタル ×24	Hard ジュエルカミキリ
			テラーホーン ×24	Hard テラーアサシン
		ハードガード ×6	メタルコウラ ×24	Hard メタルガニ
			かたいウロコ ×36	Hard マーマン
			かたいカメコウラ ×36	Hard カメ系
化学书	化学大全	フレイムボーン ×6	ドラゴノタスク ×90	Hard ドラゴノボア
			マルヤキボーン ×30	Hard マルヤキオーク
			きょだいな骨 ×5	ミノタウロス系
		くれないのコウラ ×4	ジュエルハード ×24	Hard ジュエルカミキリ
			レプテリレザー ×24	Hard メガレプテリアン
		クイーンクロース ×4	女王のうぶ毛 ×24	Hard ジョオウコウモリ
			天女の翼 ×12	Hard ハーピー
		エターナルギア ×4	スチールギア ×32	ヘルハルバルト
			高性能ギア ×32	Hard アメイジオロス
医术书	アメイジア医学书	かがやきの土 ×4	女王の赤土 ×32	Hard ジョオウコウモリ
			冰雪の青土 ×32	Hard ヒョウザンカリ
		アイスフラワー ×4	ギガフラワー ×24	Hard ギガントフラワー
			ブルーストーン ×32	Hard ヒョウザンカリ
		生命のエキス ×6	タートルエキス ×48	カメ系
			ジュモクイカスミ ×24	Hard ジュモクイカ
			石草のエキス ×12	Hard ストーンソウ
			イワアンキモ ×24	Hard イワアンコウ
		エターナルギア ×4	スチールギア ×32	ヘルハルバルト
			高性能ギア ×32	Hard アメイジオロス
乐器	エターナルピアノ	エレクトロウッド ×4	高速式发条 ×16	Hard テラーアサシン アメイジオロス
			ハイキ 008×12	采掘
		高级乐器ふき ×4	乐器ふき ×60	Hard サウンドマシーン
			砂毛玉 ×12	Hard スナアゴネズミ
			草毛玉 ×12	Hard ソウゲンネズミ
			きらめく羽毛 ×12	Hard ショーピジョン
		アメイジアの糸 ×4	モームの古糸 ×20	采掘
			ステラーの古糸 ×20	
			ファフネの古糸 ×20	
			モスマンの古糸 ×20	
		エターナルギア ×4	スチールギア ×32	ヘルハルバルト
			高性能ギア ×32	Hard アメイジオロス

口袋妖怪不可思议之迷宫 空之探险队

原名 ポケモン不思議のダンジョン 空の探険隊　发售日 2009年4月18日
游戏类型 角色扮演　发行商 Nintendo　版本 日版

从命运之塔出来

拼命喝パッチール的饮料，有几率会碰上瓶子的背面写有“中奖了”的字样，之后会随机增加一个探险场所，之后就能从塔里出来了。


红斩的鸠天画戟　明年就要高考了，这个暑假可能是在高考前最后能放松的时间了（虽然还有有许多作业，虽然 8 月 10 号就要上课了 ）。MH3 是必玩（虽然 8 月 1 号才出 ），用大锤打 MH3 试玩版的雌火（虽然总是只能打到瘸腿 ）。

超级机器人大战K

原名 スーパーロボット大战K | 发售日 2009年03月20日
游戏类型 策略角色扮演 | 发行商 NBGI | 版本 日版

“《机战》系列”最重要的内容自然是隐藏要素，下面就为大家介绍本作隐藏要素的准确条件。

ファフナー

这个隐藏要素关系到ファフナー的好结局以及翔子、笑良、道生、甲洋的机体，非常重要：
①第15话“悲しみの飞翔 · 后编”中3回合内翔子的HP在30%以上并击坠スフィンクスC型种；
②第17话“夺还せよ！もうひとりの钢铁ジーグ!!”中甲洋击坠的フェストゥム和アルヘノテレス型要比一骑多。
③从第23话“结成！ディカルド讨伐军”至第30话“情爱～さよなら · 前编”，笑良、劍司、卫、カノン、道生这五人每关都要出战。
④第30话“情爱～さよなら · 后编”中敌全灭前让アークエンジェル成功到达指定位置，最后完成第31话“苍穹～そら”。



グフイグナイテッド（ハイネ）

第19话“星の扉、运命の扉 · 后编”中用アスラン跟ハイネ战斗且双方皆生存，在退出战斗后以アスラン说得ハイネ即可令其加入。

グフイグナイテッド（イーザク）+ブレイズザクファントム（ディアッカ）

第19话“星の扉、运命の扉 · 后编”中用アスラン说得其中任意一个后，另一名也会一起加入。

バイオプテラ（フェルミ）

①第27话“结末”中让レ · ミィ、コトナ · エレガンス、ソウタ三人分别与フェルミ战斗；
②本关结束时如果レ · ミィ与コトナ的击坠数之和在150以上则会让其加入。

ガイアガンダム（ステラ）+レジェンドガンダム（レイ）

①第14话“离别の光 · 前编”中先让キラ与シン战斗，再让其他人击坠シン；
②第14话“离别の光 · 后编”中不击坠シン；
③第15话“エンジェルダウン”中不击坠シン、レイ和タリア，最后他们会在第30话“情爱～さよなら · 后编”过关后一起加入。

ブレイドガイナー（剑）

①第15话“悲しみの飞翔 · 后编”中让ルウ出击，但不能让其与拟态兽发生战斗；
②第16话“激斗！ ダンナーベース!! · 后编”中让ルウ至少击坠一台拟态兽18号改，最后在第31话“钢の巨人达 · 后编”过关后让其加入。

ダリア·オブ·ウェンズデイ（ファサリア）+サウダーデ·オブ·サンデイ（ミハエル）

①第8话“宿命のターミナル”中让ヴァン在前两回合中至少击坠1台ガオード；
②第25话“奇袭”中让ヴァン击坠ウー；
③第26话“绝望の中で掴んだ光”中让ヴァン击坠ウー；
④第26话“绝望の中で掴んだ光”中先用プリシラ跟カロッサ战斗，再用ヴァン击坠カロッサ；
⑤第27话“幸せへのカウントダウン”中用ヴァン击坠ファサリナ。同一话中还要用ヴァン击坠カロッサ或メリッサ。
⑥第32话“リセットされる世界 · 前编”中先击坠クー · クライング · クルー（角色不限），再击坠ファサリナ和ミハエル（击破这两人的顺序不限），过关后两人一起加入。

隐藏BGM

不满足ファフナー的条件①、③时，就会追加这首隐藏BGM：Separation[pf]。其中未满足①时是翔子自爆后追加，未满足③时是道生自爆后追加。

刷钱大法公开

推荐在第24话“オーバーデビルクライシス · 后编”刷钱，因为此关有很方便的GAME OVER条件。首先玩家要做的是把基拉的机体改满（这也是选择中期的原因之一），然后挑选一批带有“加速”的机体（最好会飞空），而弓清子必须出战，因为她有祝福技能，并且每次击坠都要先加好祝福。进入关卡后，先让基拉和本关强制出战的人上前迎战，先用基拉的连击技解决冰之恶魔下面的六台机体，同时强制人员攻击冰之恶魔，然后大部队推至中途，基拉回来在大部队上方两至三格处待机。此时可以先击坠冰之恶魔引出援兵，下一回合则把盖那和萨拉引到基拉的身后，并且将大部队移至如图的方位，一来防止盖那和萨拉飞到基拉前方，一来可以让敌人聚在一起。最后让基拉飞到放地图炮的位置时等待一回合（顺便在敌人回合时反击一下冰之恶魔），接着地图炮解决前方敌人，再击坠盖那或是萨拉即可收工。理想的话，完成一次可以收入17～18万的金钱，而且最后的站位可以不断调整以吸引更多敌人。



女神异闻录 恶魔幸存者

原名 女神异闻录デビルサバイバー | 发售日 2009年1月15日
游戏类型 策略角色扮演 | 发行商 Atlus | 版本 日版

全结局分支

本作存在6个不同的结局，玩家需要在6TH DAY的19：30选择最终的角色分支，具体如下：

第一结局	封锁突破（ユズ、ホンダ）→LAST DAY ユズルート
第二结局	救世主となる道（アマネ）→LAST DAY アマネルート
第三结局	魔王となる世界（ナオヤ）→LAST DAY ナオヤ · カイドールート
第四结局	魔王となる世界（カイドー）→LAST DAY ナオヤ · カイドールート
第五结局	悪魔を制御する世界（アツロウ）→LAST DAY アツロウルート
第六结局	悪魔を消す世界（ジン、ハル）→LAST DAY ジンルート

隐藏同伴

除了正常流程中的同伴，游戏中还有一名隐藏同伴ジャアクフロスト。其加入方法为：3RD DAY在新宿（15：00～18：30）触发ジャックフロスト的相关事件；6TH DAY在新宿（9：30～13：30）触发剧情战斗；LAST DAY开始时ジャックフロスト加入（ナオヤ · カイドールート或ジンルート）。

隐藏恶魔

LAST DAY与“ベル神ベル · ベリト”的战斗之后，在自由战斗中有较低的概率会出现强力隐藏恶魔——魔神シヴァ，战斗中可以觉醒技能“メギドラオン”以及“胜利の雄叫び”。

隐藏BOSS——路西法

二周目以后，第7天最终战之前选择青文字“堕ちた明星”即可与本作的隐藏BOSS“魔王ルシファー”。将其打倒后，路西法（ルシファー）合体解禁。

怪物赛手

原名 モンスター☆レーサー | 发售日 2009年1月22日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 Koei | 版本 日版

纪念日获得隐藏装备

在某个特定的日子里，去スターシティ右上的一个空屋，主人公如果是男性角色的话，房子里就是个女人（反之就是男人）。和他（她）说话就能得到道具。日期是可以用NDS来设定的，所以可以特意修改在游戏一开始就得到道具。

诞生日	生日
クリスマスイブ（12/24）	圣诞前夜
クリスマス（12/25）	圣诞节
バレンタインデー（2/14）	情人节
ホワイトデー（3/14）	白色情人节
ひな祭り（3/3）	女儿节
大晦日（12/31）	大扫除日

光明力量 羽翼

原名 シャイニング · フォース フェザー | 发售日 2009年2月19日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 SEGA | 版本 日版

快速升级的心得

游戏中有一个“生きた化石”的任务，简单而又好做，前期可以多多利用这个任务刷取经验。当等级到达65左右后就可以去挑战70级和75级的模拟战了。70级的模拟战十分简单，只要注意魔法师不要冲得太快就行了，升至78级左右就可以去挑战EX1关卡了，这样打下来很快就能升到99级。


献给拉克丝 1.打工；2.DQ；3.MH3；4.SRW；5.灌水。

最终幻想 水晶编年史 时之回声

原名 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム | 发售日 2009年1月29日
游戏类型 动作角色扮演 | 发行商 Square Enix | 版本 日版

注：本作还有 Wii 版，以下内容对 Wii 版依然有效。

幸运卡片

对以下三个地点使用魔法（将发动魔法的圆环移动到附近会发生变化）会得到数量不等的隐藏卡片，合理利用的话会为我们的冒险提供很大的帮助：

①森林迷宫中第一个场景下方的橙色蘑菇；
②世界地图遗迹旁边的仙人掌；
③墓地迷宫第一场景中最左边的墓碑前。



卡片类别	使用效果
21	减少镶嵌宝石所需的金钱
数式	减少商店购买物品所需的金钱
洞くつ探险	攻击时的连击数达到种族上限
マジックパイル	最多可使用 6 个魔法进行叠加
黒猫 & 白猫	接受任务所需的金钱减半
エレメント	角色和装备获得的经验值大幅上升
足あとを追え	更容易打出会心一击
チョコボ	不会陷入异常状态
积み木台座	将敌人或同伴击打到墙上会出现道具
■だけ削れ	我方全体都能进行二段跳
クラヴァット	クラヴァット族的幸运和装备剑时的攻击力大幅上升
ユーク	ユーク族的幸运和装备杖时的攻击力大幅上升
セルキー	セルキー族的幸运和装备弓箭或球拍时的攻击力大幅上升
リルティ	リルティ族的幸运和装备锤子或长枪时的攻击力大幅上升
モーグリ	得知拥有隐藏卡片的地点
石版 & 台座	HP 和 MP 缓慢回复

魔女传说 见习魔女与七公主

原名 ウィッチテイル 见习い魔女と7人の | 发售日 2009年5月28日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 日本一 | 版本 日版

リデル魔法的小秘密
リデル等级到达 20 后魔法等级上升为 2 段。
リデル等级到达 40 后魔法等级上升为 3 段。
リデル等级到达 60 后魔法等级上升为 4 段。（全体效果）
リデル等级到达 80 后魔法等级上升为 5 段。（单体效果）
当魔法等级上升为 5 段时会从全体魔法返回到单体，所以考虑到实用性这一点，建议大家不要升到 5 段。

电击学园RPG 维纳斯十字架

原名 电击学园RPG Cross of Venus | 发售日 2009年2月26日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 SEGA | 版本 日版

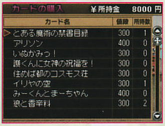
快速刷道具法

在第 16 章的 BOSS 战中可以获得提升能力的道具，而这个 BOSS 是可以反复挑战的，所以利用这点可以反复入手这个重要道具。

隐藏卡片

在电击学园右下，再次返回这里对话会发生变化。前进就会进入一个叫“电击学园 编集部”的地方，里面有很多NPC，和他们对话后得到召唤系电击卡，奇数回进入与偶数回进入都能得到不同的卡片。





立体绘图方块

原名 立体ピクロス | 发售日 2009年3月12日
游戏类型 益智 | 发行商 任天堂 | 版本 日版

“《绘图方块》系列”游戏的核心内容实际上是和《扫雷》相似的，这次“立体”后需要玩家敲掉没用的方块留下组成模型的关键方块，数字代表的是该层内关键方块的个数（有几种组合方式），具体的情况只要玩一遍详细的教学关卡即可学会。

过关评价

每关的评价为三个星，分别对应以下条件：

1. 完成关卡。
2. 绿色时间段内完成关卡。
3. 在不错砸有用方块的情况下完成关卡。

隐藏关卡

每个等级都有 10 个关卡，最后两个银色和金色的是隐藏关卡，需要在该等级下取得相应的星数才可以开启。

下载和分享

如果你的 NDS 可以连上 Wi-Fi 的话，就可以下载官方更新的大量新关卡了。另外游戏的编辑模式也不容错过，只要自己建好可爱的模型系统就会自动帮你填充谜题的数字，还可以和好友分享哦！

七龙战记

原名 セブンスドラゴン | 发售日 2009年3月5日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 SEGA | 版本 日版

赚钱大法

后期前往メルライト矿山最里面的区域，采集左上方的采集点会随机获得メルライト和メルライト铁块这两种矿石，全部卖给商店大约 1 天可获得 4000～10000G，而相同的方法也适用于在スフェリンオ八洞中采集金矿石。

练级大法



游戏后期在マレアレ神塔中央塔的记录点保存存档后，关机再开机读档并利用旁边的楼梯反复上下楼层，大约 10 次左右会在右侧的窗户附近出现フロワロシード（中途不能遭遇其他敌人，最好让サムライ学会“鬼の形相”的技能降低遇敌率），如此反复囤积大量该道具。之后前往マレアレ神塔入り口、スフェリオン八洞北东、メルライト矿山入り口等不会遭遇杂兵的地点使用它，接着清除掉场景中的フロワロ花会有很大几率遭遇特殊敌人フロワロシード，胜利后大约会获得队伍中最高等级角色升级所需经验值 50% 的经验，绝对是整个游戏中最轻松的高效率成长方案。



飛鳥 今年夏天有《咒怨》、《MH3》，Wii 可以不用吃灰了。哎……感觉工作后根本没什么时间玩游戏了，周末早上是难得的休息时间，下午出门和朋友玩，游戏基本只有晚上。PS：目前 BB《苍翼默示录》还是处在被虐阶段，希望今年夏天可以打到 LV30 吧！

X360上半年游戏研究秘技大集合

忍者龙剑传 II

原名 NINJA GAIDEN II　发售日 2008年6月3日
游戏类型 动作　发行商 Microsoft　版本 港版

本作发售已有一年多时间，之所以再次列出来一方面是因为游戏有素质保证，另一方面是有实用秘技了。

无敌BUG 按十字键进入装备选择画面后，在武器那一栏按住←或→不放，会快速切换武器，此时同时按 A+B，就有几率进入无敌状态。无敌状态的表现是：隼龙为空手，除跳跃外不能进行其他行动（包括移动）。此状态虽为无敌，但惟一能使用的攻击技巧就是断头摔，因此仅对人形敌人有用。解除 BUG 的方法很简单，重新装备任意武器即可。

尽管如此这条 BUG 已经相当实用了，须知高难度下最恐怖的敌人就是爆忍，有了这个 BUG 就轻松多了。此外亦可用此法来回避 BOSS 的一些强力招数，之后再尽情追打。不过切记不要在这个状态下存档，另外经实验发现在场景切换时偶尔也会出现 BUG，因此大家不要一直保持在这个状态下进行游戏。

忍者之刃

原名 Ninja Blade　发售日 2009年4月7日
游戏类型 动作　发行商 From Software　版本 美版

服装收集 游戏中存在的服装获得方式相对比较简单，因此这里仅给出列表。考虑到游戏支持中文，因此以下具体内容均以中文名称表示。

名称	取得方式	名称	取得方式
忍者（初期）	默认服装	刀月	解开成就"任务 1 高手"后获得
条纹	第一关获得	狮舞	解开成就"任务 2 高手"后获得
松鹤	第二关获得	黑川组	解开成就"任务 3 高手"后获得
爱与和平	第三关获得	忍者	解开成就"任务 4 高手"后获得
小丑	第四关获得	百花	解开成就"任务 5 高手"后获得
迷彩	第五关获得	邪恶	解开成就"任务 6 高手"后获得
月亮	第六关获得	兵法	解开成就"任务 7 高手"后获得
菊杯	第七关获得	爱	解开成就"任务 8 高手"后获得
樱花	第八关获得	天下无敌	解开成就"任务 9 高手"后获得
枫叶	第九关获得	忍者刀	解开成就"忍者大师"后获得

爆炸头武士

原名 Afro Samurai　发售日 2009年1月27日
游戏类型 动作　发行商 NBGI　版本 美版

分尸心得 《爆炸头武士》是一款很有特色的动作游戏，日本时代剧风格外加 Hip-hop 音乐是其特别之处。本作的成就看似简单，但对运气要求比较高。流程类的成就自是不用多说，收集类成就也好说，线性流程，外加场地也不大，细心一些就不会遗漏。最麻烦的应该是分尸类的成就，除了考验耐心，有的还考验人品。

砍头：游戏开始阶段不太容易，在流程中期学到新技能之后，可在瞬间防御敌人的攻击之后，按 A 键跳到敌人身上再按 X 键就人头落地了。重复 100 次。

砍脚：LT 键 +X 键，方向推向下，比砍头要简单。

空中肢解：到游戏中期学会相关技能后，跳起按 LT 键，之后随便砍吧。

一分为二：这个有一定难度，因为要求从两眼之间把敌人切成两半。关键点在于一定要正对敌人。

砍手指和脚趾：与一分为二不同，要尽量与敌人成 90 度角，一刀下去……看运气吧，多试几次。

多人分尸：同时肢解 2 人、3 人和 4 人的成就，前两个不难，因为主动冲上来的敌人一般都有两三个，只是一刀砍 4 人有点麻烦，需要把敌人引入狭窄位置，最好还有点高低差，这样才更容易实现。

另外，"同花顺"挑战需要把特定种类敌人的头、手、脚砍下，不能重复，方法上面已经说过了。只是砍手难度比较大，可能要刷很多次。

星之海洋4 最后的希望

原名 Star Ocean 4 the last hope　发售日 2009年2月19日
游戏类型 角色扮演　发行商 Square Enix　版本 日版

实用合成推荐

经验值大幅加成——リバースドール 合成方法　拥有料理 IC 技能（Lv4）的蕾米和莎拉或者梅里库尔开发出"カレーライス"的配方，再去"惑星レムリック・ウドレー村"买满以下素材：白米、兽の生肉、野菜，接着去"惑星ローク・タトローイ"买以下素材：香辛料、リバースドール（饰品店）、アクセサリー（解毒药）。准备好素材后，先合成"カレーライス"，接着用"アクセサリー"和同一个"リバースドール"合成两次，最后再用"カレーライス"和刚才合成出的"リバースドール"合，就能得到具有经验值加 15% 效果的"リバースドール"。将 3 个这样的"リバースドール"外加一个"カレーライス"合成到无附加效果的武器上，就能得到一个（经验值 +20%）×4 的武器，如果配合经验值加 15% 的饰品，那么在战斗中获得的经验值就非常惊人了。

全能防具——レーザースーツ 合成方法　拥有绘画 IC 技能（Lv9）的莉姆尔和莎拉或艾尔马托开发出"ノーティスライト＋"的配方，拥有机械 IC 技能（Lv10）的巴卡斯和莎拉或尔马托开发出"レーザースーツ"的配方。接着去"En II"的商店购买レーザー发振器、上质な羊皮纸、光の绘の具。接着利用"セントラルシティ"的传送器去圣域采掘点刷ノームストーン（也可以通过"ミスリル"合成）。最终合成时先合出"ノーティスライト＋"，接着再用它和另外的两件素材就能合成出"レーザースーツ"（全角色可装备，防御力 900）。

复制黏土——マジカルクレイ 游戏后期通过合成制作强力装备时会频繁地用到艾尔马托的复制技能"レプリカ"，此技能需要消耗大量名为"マジカルクレイ"的道具。该道具可以在圣域以及"惑星エイオス"南部海岸的采掘点获得，七星洞窟前三层的骷髅怪"ボーンナイト"也有一定的概率掉落。另外，"マジカルクレイ"和其他道具一样，持有数量的上限都为 20。

全角色结局调整感情值的窍门 多结局的设定是本次《星海4》中的一个特色要素，也可以说是和众多的 PA 事件相关联的一个重要部分。触发不同的 PA、与各个同伴的感情值，这是影响结局出现的两个因素。除了克罗和菲兹结局，其余角色的结局触发都与感情值有关。虽然 PA 事件是增加感情值的主要途径，但为了保险起见，这里需要一种特殊道具——"惚れ药シチリンX"。将"惚れ药シチリンX"对艾基使用，即可直接增加其余角色对艾基的好感度（每使用 1 个增长 2 点的感情值）。通过合成 IC 制作"惚れ药シチリンX"所需要的材料及其获得方法如下：

材料名称	个数	主要获得方法
おいしいキノコ	4	惑星レムリック・ヴァンエルム地区采集／惑星レムリック・食人树、ジャイアントファンゴ
药用ニンジン	2	惑星レムリック・ヴァンエルム地区、惑星エイオス・南部采集
やばいねばねば	2	惑星レムリック・ウドレー村商店、惑星ローク・タトローイ商店购买
空きビン	1	惑星レムリック・ウドレー村商店、舰上设施"自动贩卖くん2号"购买

侍道3

原名 侍道3　发售日 2009年2月26日
游戏类型 动作　发行商 Spike　版本 日版

轻松赚侍点 带着 1 个蔬菜（萝卜或蘑菇）开始游戏，难度随便。开始后先按 BACK 键跳过动画，最初的分支选择"俺にかかわるな！"。可以自由行动后先吃掉 1 个蔬菜，注意除此之外不能吃任何东西，如果没有蔬菜就到田里找 1 个吃下去。之后设法移动到大地图，选择"天奈を去る"即可结束游戏。这样玩家就能取得称号"菜食侍"，易しい难度也有 700 点奖励。等 4000 点侍点之后开启了一击死难度，奖励更是会变成 1400 点，反复即可刷够侍点。

稳　起床，上班，下班，看动画或玩游戏，睡觉……其实对于上班族来说没什么区别。

PS3/X360上半年游戏研究秘技大集合

刀锋传奇

原名	X-Blades			发售日	2009年04月30日
游戏类型	动作	发行商	UBI	版本	日版

隐藏服装

游戏以任意难度通关后能拿到两个隐藏服装，一件是HP回复力加强，另一件是防御力加强。使用防御力加强的服装打最高难度也非常轻松。不过事实上在一周目途中即可拿到回复力加强的服装，地点是大断层区域的最上方。

最终BOSS乐胜法

对付最终BOSS很容易达成无伤，开战后先用道具加满能量，之后发动ライトフォーム，然后在此状态下不断用光球（レイ オブ ライト）狂轰即可。只要速度够快，无伤不在话下，最高难度也能如法炮制。

真·三国无双5 帝国

原名	真·三国无双5 Empires			发售日	2009年5月28日
游戏类型	动作	发行商	Koei	版本	日版

快速收集服饰

以武将身分在争霸模式里打讨伐战斗，这样在胜利后有机会随机获得一个服饰。如果遇到这种情况，如果在过关前存一个档，过关后在另外一个档位再保存一次，之后读取过关前的那个档并再次过关，这样就能收集另一个服饰，而且必定是玩家没有获得的！重复这个步骤便可以迅速收集齐全部服饰。只是圣骑士装、独角兽装还是需要玩家以男女武将不下野、不背叛通关后才能取得。

快速统一

在君主篇中，当玩家捕获了敌方君主并登用时，敌方的势力无论还剩多少，统统都会变为玩家所有。虽然捕获的几率低，但有了战场中断存档，也就有了理论上100%捕获的可能。只要先把所有据点打下来，然后把敌方君主打至濒死，存好档，反复SAVE/LOAD，就一定能够成功。被NPC打死一样有几率捕获成功。



街头滑板2

原名	Skate 2			发售日	2009年1月21日
游戏类型	体育	发行商	EA Games	版本	美版

密码

进入EXTRA模式下的密码输入界面，输入以下密码可以开启相应内容：

strangeloops	将游戏变成3D效果，需要配搭3D眼镜进行游戏
bailymcbailster	关闭生涯模式中NPC的对话
letsdowork	开启一个可用角色：Big Black

王冠	
King of the Mountain Crown	完成生涯模式的所有比赛（不包括附加比赛）
Legend Crown	在线模式中打到Legend等级

可开启的场地	
GvR Plaza	完成所有的Street Challenge
Monster Skate Park	成为主办者（Sponsor）并完成队伍摄影挑战（Team Film Challenges），直到Rob Drydek的挑战，完成它之后花200000元购买该场地
S.V. Dam	完成所有的Thrasher Mag challenges
S.V. Stadium	完成所有的Tranny Contests
S.V. Summit	完成所有的Death Races
Training Park	完成所有的Team Film Challenges

世嘉MD终极收藏

原名	Sega Mega Drive Ultimate Collection			发售日	2009年2月10日
游戏类型	动作	发行商	SEGA	版本	美版

在《世嘉MD终极收藏》中，难点其实还是有一些的，但是因为可以即时存档、反复读档，外加原本各游戏中的秘技在本作中依然可以使用，因此才被称之为"奖杯/成就神作"。以下就是三个难点游戏的相关秘技。

《漫画地带》无敌秘技

《漫画地带》（Comix Zone）的奖杯/成就只要过第一关就能取得，但这款动作游戏的难度很高，如果你使用S/L依然无法通过第一关，就请在"jukebos"选项内选择3、12、17、2、2、10、2、7、7、11，听到效果音就说明无敌秘技已经开启了。

《VectorMan 2》选关秘技

到达《VectorMan 2》第十一关的过程比较费时，其实只要在游戏中按暂停，然后输入↑、→、□(X)、△(Y)、□、↓、←、□、↓、Start，选择"Dig 2"就能瞬间获得奖杯/成就。

《Dr.Robotnik's M.B.M》选关密码

这个《噗呦噗呦》规则的方块游戏难度不低。先选择"Continue"，然后按照黄、橙、蓝、蓝的顺序把图案填入4个格子中，便能直接进入最后一关。最后一关的难度很高，玩家需要尽量制造连锁才能打败蛋头博士，多利用即时档吧。

圣域2 堕落天使

原名	Sacred 2: Fallen Angel			发售日	2009年5月12日
游戏类型	动作角色扮演	发行商	cdv Software	版本	美版

秘密成就

成就名	开启方法
Medicine Man	任何英雄使用药瓶回复1000点血后解锁。
Beam Me Up!	第一次使用传送器时解锁。
Reputable	任何英雄升到5级时解锁。
Lone Ranger	任何英雄乘坐其特殊坐骑前进200米后解锁。
Combologist	任何英雄使用第一次使用其连续技后解锁。
Toughness	任何英雄达到Gold难度后解锁。
Heroic Perseverance	任何英雄达到Platin难度后解锁。
Easy Rider	任何英雄第一次乘坐其特殊坐骑后解锁。
Legendary Perseverance	任何英雄达到Niob难度后解锁。
Slaughterer	任何英雄杀死10000个敌人后解锁。
Butcher	任何英雄杀死1337个精英敌人后解锁。
Dragonslayer	任何英雄杀死5只龙后解锁。

特殊坐骑任务



游戏中每个角色都有自己的特殊坐骑，想要获得特殊坐骑需要完成一个特殊任务，以下为大家列出特殊任务的完成方法。

特殊坐骑任务需要首先来到"Orcish Byway"附近（图中A点）找到考古学家的妹妹（Archaeologist's Sister）并与其对话，接受她的要求。之后来到北边的"Resurrection monolith"附近（图中B点）找到考古学家（Frustrated Archaeologist）并与其对话接受寻找地图任务。前往东北方向的地点找到地图（图中C点）后返回考古学家处并与其对话，之后往北走与船长（Captain）对话来到坐骑岛（图中D点），来到岛中央与Hugart对话后接受并完成他所要求的杀戮任务，三次杀戮任务全部完成后，即可与Hugart对话购买自己角色所属的特殊坐骑。

playmore 啤酒＋烧烤大排档——植物大战僵尸——上班

刺客联盟 命运武器

原名 WANTED：Weapons of Fate **发售日** 2009年3月24日
游戏类型 动作射击 **发行商** Warner Bros. **版本** 美版

游戏密码

对于奖杯/成就来说，有些密码解锁的游戏内容是必不可少的，但要特别注意的是，表中标有“注”的五个有利于玩家的状态，是在游戏中按START键，然后在GAMEPLAY ENHANCEMENTS项目中选择是否开启，只要开启任何有利状态都无法取得奖杯或成就！因为游戏本身的难度较低，所以建议玩家不要去碰这五个选项。

密码	效果
01001100	解锁体力上升（注）
01001111	解锁超级武器（注）
01101111	解锁无限弹药（注）
01101101	解锁无限肾上腺素（注）
01010100	增加可使用角色 Cross
01100001	可使用特殊面具装
01110010	解锁敌人一击死（注）
01100111	解锁爆头模式
01100101	解锁近身格斗模式
01110100	解锁影片模式
01000011	增加可使用角色 Wesly
01000100	增加可使用角色 Janice
01010111	可使用隐藏角色飞机保安

隐藏要素提示

干掉两个隐藏人物，可以获得两个相关奖杯/成就，她们的所在位置曾让不少玩家困惑过。隐藏女友Kathy在第一关第六个区域（BOSS战前一个区域），上楼后注意身后的窗户，Kathy在那里敲打着窗子，给她一枪就行了。而隐藏老板Janice则在第五关（办公室关卡）一开始，主角上楼后会看到一个拿霰弹枪的敌人，干掉他后上楼，然后向右后方移动，此时朝对面仔细看，使劲看，Janice正戴着耳机坐在对面二楼，同样一枪结果她就OK了。

游戏中收集62张纸片的奖杯/成就不算太难，但有一张纸片很容易遗漏。它在第八关第四区，上两层阶梯后左转，在第二个长椅的下面，藏得很隐蔽，而且需要贴近一下才能拿到，如果发现最后花絮中少了一张开发团队的照片，那就一定是这张纸片了。

良性BUG

利用这个BUG，可以大大缩短取得几个特殊模式通关奖杯/成就的时间，具体操作方法是这样的：在杀手难度通关后，选最低难度的爆头或近身格斗模式开始游戏，打到第一关第一个CHECK POINT后等自动存档完毕就退出游戏，在选关模式选最后一关，在干掉最终BOSS之后，两个通关奖杯/成就就莫名其妙地解锁了。而要达成时间挑战模式第1名，也可用同样方法，只是选关时要选杀手难度，而且选用密码调出的角色Cross打完最后一关，还能同时取得奖杯/成就“Between Old Friends”，可谓一举多得。看看最后显示的通过时间，才1分多钟！这个BUG实在是玩家之福，只是要注意，本作的日版修正了这一BUG。

星际传奇 突袭黑暗雅典娜

原名 The Chronicles of Riddick：Assault on Dark Athena **发售日** 2009年4月7日
游戏类型 主视角射击 **发行商** Atari **版本** 美版

游戏心得

1. 次世代版《星际传奇》新作其实是系列合集，包括系列的《逃出屠夫湾》和《突袭黑暗雅典娜》两部作品，前者是重新制作，玩家可以从头开始领略系列全部的乐趣。

2. 本作是一部潜入为主的射击游戏，在黑暗中进入潜行状态且无人发现时画面和右上角的血格会变蓝，躲在黑暗中前进，用麻痹枪打碎场景中的灯再前进会更加轻松，多使用背后奇袭一击必杀。

3. 游戏的近身格斗占一定的比重，还有敌人攻击时候发动一闪的能力，但是实际边防边进攻比较费力，前期取得枪械前，最实用的招数就是靠近敌人使用Ulaks（新武器）连按攻击键（其他稍微快一点儿的武器其实也可以），这样和敌人拼血90%会胜利，用来对付中BOSS很有效。

4. SCAR GUN是中后期得到的实用武器，使用时RT射出子弹，LT引爆，一次最多同时存在5发。它射速较慢，有一个快速发射SCAR GUN的方法，在射出子弹后发动近身攻击（RS），攻击动作结束后马上就可以发射第二发了，这样可以减少一半的发射间隔时间，而且因为没有装填动作，所以也不会发出声音。

5. 使用导弹攻击的巨人（Alpha Drone）需要将5发SCAR GUN的子弹同时打在他身上，之后一起引爆才可以消灭。

6. 第一次对战机械装甲（Mech），在掉到地下黑暗的场景中时，躲在柱子后面打开夜视能力（Eyeshine），装备突击步枪，等它一露头就瞄准中间的敌人头部，确定瞄准后全力开火就可以将之干掉。

7. 最终BOSS硬打是无法将之击败的，开战后先跑到正前方打开电梯门，之后用SCAR GUN攻击她让她倒向开着的电梯口，上前使用Ulaks连续攻击让她继续倒地，直到她滑下电梯通道。

天鹅绒刺客

原名 Velvet Assassin **发售日** 009年5月5日
游戏类型 动作 **发行商** Gamecock Media Group **版本** 美版

游戏中8封信的确切位置

由于错过就无法拿到了，这8封信也关系到一个隐藏成就，所以对于想要拿全成就的玩家来说非常重要

① The Lost Fuel Storage关卡中进入防空洞的铁门后面，当返回到德军的一个类似起居室的屋子里，干掉这个德军之后从他身上拿到钥匙，之后从他身后的门进去，信就在右手边的桌子上。

② Death Of The Butcher Crypt关卡中，在教堂内干掉三个守卫后走到尽头，走到画前面的桌子处，信就在左手边桌子上。

③ Leave A Light On Docks关卡中在一间很大的办公室里，杀死军官之后一直向前走，在一个有打字机的桌子上。

④ The Third Man Sewers关卡中进入下水道之后一直走，爬上梯子之后在旁边的一个小桌子上发现。

⑤ The Third Man Ghetto关卡中在一处开阔的灌木丛里，干掉三个巡逻的德军会得到一把钥匙，之后去旁边的小屋里左手边的桌子上拿到信。

⑥ The Third Man Prison关卡中一直沿着监狱向前走，上楼后进入楼梯对面的门，信就在床上。

⑦ Le Boeuf关卡中进入那间破废的小屋里，之后顺着楼梯走到地下室，信就在左侧的桌子上。

⑧ Fade To Grey Hospital关卡中一直沿着右边走会看见一扇门，进入后发现一具坐着的尸体，最后一封信就在旁边的桌子上。

X战警前传 金刚狼

原名 X-Men Origins：Wolverine **发售日** 2009年5月1日
游戏类型 动作 **发行商** Activision **版本** 美版

作弊秘技

很多美版游戏都拥有作弊秘技的设定，但需要特别注意的是，《金刚狼》除了开启经典金刚狼服装之外的三条秘技，在使用之后就再也无法开启成就或奖杯了！惟一的方法是删除存档后重新开始游戏。由于游戏的难度不高，因此不推荐玩家使用这些秘技。

无敌： X A A X Y Y X B B X RS（X360版指令）□ × × □△△□○○□ R3（PS3版指令）

无限怒值： Y X X Y B B Y A A Y RS（X360版指令）△□□△○○△ × × △ R3（PS3版指令）

双倍熟练度： A A X X Y Y B B Y Y X X A A RS（X360版指令）× × □□△△○○△△□□ × × R3（PS3版指令）

经典金刚狼服装： A X B A Y A Y A X B B X RS（X360版指令）× □ ○ × △ × △ × □○○□ R3（PS3版指令）

特别提醒

游戏通关后如果选择NEW GAME，存档会被覆盖，与等级、能力、收集有关的内容会全部清零！这样一来，那些进行到一半的数据累计型奖杯/成就只能重新来过。建议玩家在NORMAL难度通关后，就以选关的方式取得除HARD难度通关之外的所有成就/奖杯，之后再挑战HARD难度。这样更具效率，而HARD难度时也不必瞻前顾后，一路杀过去便可，痛痛快快地享受一遍流程之后便能取得全成就或白金奖杯。

实用招数

游戏中突进、翻滚和跳跃都可以取消角色的动作，从而避免一些动作后的硬直时间，灵活使用取消可以让战斗如同行云流水般流畅。突进后可以用翻滚或跳取消硬直，如果不是为了躲避攻击，推荐使用跳跃取消硬直，可以起到快速移动的效果，一些赶时间的机关可以采用这个技巧。

游戏中的突刺攻击（飞扑）做得十分强大，飞跃距离非常远，是游戏中的常用技，也是实用技。除此之外，XXY/□□△这一招也极为好用，第三下的重攻击具有浮空效果，而金刚狼本身有无敌时间，前两下的轻攻击破绽又很小，除了大型敌人之外，绝大多数的杂兵战中均可无责任地连续使用，真正的一招鲜吃遍天。

单个的敌人，包括最终BOSS，可以采用一套无限连来对付。先按住重攻击蓄力，近身松开后将对手挑空，自己也跳了起来，此时连续用轻攻击追打几下，然后马上使用空中投技。这里要注意，投技之后要马上按住重攻击蓄力，空中投技把敌人砸向地面后会弹起来，不要着急，等他快落地时松开重攻击键可再次将其挑空，如此反复即可。这一招失误率较低，攻击效率也比较高。

对最终BOSS，可以在飞扑命中之后连续按重攻击屈打多次，运气好的话，BOSS不会逃脱。不想碰运气的话，用上面的连击狂殴就行了。

星空守望者 如果是以前的夏日绝对会很疯狂的打游戏看电影，动漫，可惜那学生时代最后的夏天早已消亡。如今已经工作的我只期待这个夏天能过得更加平稳与温馨。

街头霸王IV

原名 STEET FIGHTER IV　发售日 2009年2月12日
游戏类型 格斗　发行商 Capcom　版本 日版

全隐藏角色出现方法	
隐藏角色	出现方法
樱(SAKURA)	使用隆完成任意难度的街机模式
弹(DAN)	使用樱完成任意难度的街机模式
飞龙(FEILONG)	使用亚伯(ABEL)完成任意难度的街机模式
元(GEN)	使用春丽完成任意难度的街机模式
嘉米(CAMMY)	使用绯红毒蛇(C.VIPER)完成任意难度的街机模式
萝丝(ROSE)	使用维加完成任意难度的街机模式
豪鬼(GOUKI)	以上6名隐藏角色出现后,使用已通关的角色在难度不限、不接关、不输一局、无伤胜利达到一定局数(1局制无伤胜利1局以上,3局制2局以上,5局制3局以上,7局制4局以上)的条件下打败塞斯,之后豪鬼会乱入,将其打败后就能使用豪鬼了
刚拳(GOUKEN)	在使用豪鬼通关后,使用已通关的角色在与豪鬼乱入相同条件,并追加使用奥义或超必杀技胜利3局以上的条件下打败塞斯,之后刚拳会乱入,将其打败后就能使用刚拳了
塞斯(SETH)	使用所有角色完成任意难度的街机模式

连技相关技巧

想提高高难连技的成功率,掌握各种简易出招方法很重要。比如在蹲MK接623HP的指令,指令可简化3MK·23HP;波动拳接真空波动拳的指令可简化为236P·236P;蓄力系的必杀接超杀则是4蓄6P·46P;方向一圈投的指令可简化为412369P;豪鬼的瞬狱杀可简化为LP LP 6LK+HP……总之就是用斜方向代替直方向,用必杀技的部分指令替代超杀的前半段指令,稍稍的模糊出招在游戏中都是允许的,可以好好利用这些输入特性。另外,在连技课题挑战中可以适当增加步骤,比如LP HP的目押,输入LP LP HP也算是成功了;蹲MK接真空波动拳,在中间夹一个波动拳也没问题,指令变为蹲MK·236P·236P,这样一来,输入难度也会降低。

旋风掌战术

"大壮摔角手"桑吉尔夫在本作中是电脑克星,他的旋风掌(3个拳或3个脚同时按)一路拍下去,电脑要么被打,要么防御,要么使用SA后被打破,打晕后一个两圈投超杀过去就OK了,是极易掌握的战术。用这一招,可以轻易地打出隐藏角色豪鬼和刚拳,只要注意一下无伤、奥义、超杀的次数要求就行了。选最高难度,用旋风掌拍死乱入的刚拳,那难度较大的奖杯/成就"Legendary Champion"也可以轻松达成。至于时间挑战模式和生存模式,同样可以上演老桑的个人秀,旋风掌战术安全有效,省心省力,惟一需要小心的是遇到嘉米的情况,她的必杀技打点低,对空技又强,因此要改用防守反击战术,防御她的攻击就马上用大威力投技来对付她。注意这一点之后,要踏破这两个模式只是时间问题。



50美分 血洗沙地

原名 50 Cent: Blood on the Sand　发售日 2009年4月7日
游戏类型 动作　发行商 EA　版本 美版

获取高分关键

游戏分关进行,流程中完成关卡后可以在选关画面查看每关的详细完成度。只要达到关卡要求的额外等级分数就可以开启对应的隐藏要素,包括歌曲、影像等。要知道以Hip-hop组合"50美分"为卖点的游戏,影音自是不可不看!获得高分的方法为:

1. 射击黄色标靶,每多击中一个加分翻倍。
2. 隐藏海报,在墙壁上,转转即可找到。
3. 连续爆头,爆头后屏幕上方连击槽减空之前再次爆头达成"连续爆头",可以获得最高的分数奖励。或用子弹时间。
4. 限定任务,关卡中会不断出现有时间限制的即时任务,完成后即可获得奖励分数。
5. 文身,给角色文身可以在通常的流程中获得额外奖励分数。

隐藏要素

过关后会有过关评价,根据取得的分数不同会有对应的徽章(Badge),每关银徽章的取得方法是取得700000分(最终关60000分),金徽章需要1000000分(最终关100000分)。获得52个徽章(开启无限子弹;获得56个徽章开启无限手雷。

秘密成就

成就名	获取方法
No Bulletproof	在简单难度(Easy)死亡。

生化危机5

原名 Biohazard 5　发售日 2009年3月5日
游戏类型 动作射击　发行商 Capcom　版本 日版

成就/奖杯难点

Bad Blood 解锁这项成就/奖杯的条件是在5-3与吉尔和威斯克交战时在7分钟内击退威斯克。此处的难点在于令威斯克受到较大的伤害。针对威斯克只能监视一名角色行动的特点,玩家须要设法借助两名玩家分头行动来分散威斯克的注意力并进行射击,随后使用大威力手枪或者火箭筒之类的高杀伤力武器进行攻击即可。

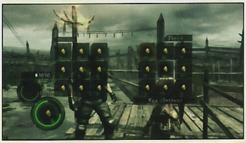
Lead Aspirin 解锁这项成就/奖杯的具体方法是:首先在游戏中找到一处可以跳过的平台,站在平台一端等待敌人从对面跳过来,在对方起跳的瞬间用杀伤范围较大的霰弹枪瞄准对方上半身射击,会有很高的几率爆头。

The Works 这个成就/奖杯要求玩家与同伴完成一次体技的三连击,其难点在于对角色体技动作的把握上。要想达成三连击,那么最好的办法就是形成"玩家-敌人-同伴"的三点一线式站位。玩家首先要开枪命中敌人的肩部,此时敌人会捂住肩头作受伤硬直的状态,迅速接近后即可使用杀伤力较小的中段体技攻击将目标打向同伴,如果目标恰巧背对着同伴,那么此时的同伴就可以用体技将目标打回给玩家,玩家只要用体技给目标最后一击,即可达成这个成就/奖杯。在单人模式下,关卡1-2遭遇金发美女的地方是解锁这项成就/奖杯的绝佳地点。另外,鉴于不同角色的体积攻击有不同的效果,所以还要事先确定好角色的站位是否正对或背对目标敌人。

Who Do You Trust? 要想解锁这项成就/奖杯,那么就必须要与同伴建立较高的信赖度。这项隐藏的数据是通过相互救援、赠送弹药及鼓励同伴来提高的。特别是第三项,当同伴以爆头的方式杀死敌人时,玩家只要迅速按下○键就可以给予同伴鼓励。

最强赚钱大法——腐蛋刷钱法

腐蛋刷钱法的成立前提条件是玩家手中至少有一枚腐蛋(ROTTEN EGG),并且须要在双人模式下才能成立。而它的原理则是利用了双人联机游戏时分别存盘的系统设定来实现的。其具体的操作方式是:确保角色A持有腐蛋,然后操作角色A将腐蛋递给角色B,完成这个步骤之后选择退出游戏,其中操纵角色A的玩家选择不保存游戏直接退出,而操纵角色B的玩家则选择保存游戏,这样就可以在保证角色A装备状态不变的前提下令角色B的腐蛋保有数量增加。随后再次进入游戏,然后重复以上操作,直至角色B拥有的腐蛋数量达到装备数量上限45个。达到这个阶段之后即可满足刷钱的基本要求,一次性卖掉所有孵蛋可获得90000元的回报!须要注意的是,此方法针对X360版可以在同一台机器上实现(同时登陆两个账号),而在PS3版上由于机内系统的限制只能采取远程在线连机来操作,不能在同一台主机上实现。



虐杀原形

原名 Prototype　发售日 2009年6月9日
游戏类型 动作　发行商 Activision　版本 美版

人肉滑板

在作弊选项中输入:"右、右、左、下、上、上、上、下",就能开启此秘籍了。

最终BOSS心得

首先要学会TENDRIL BARRAGE DEVASTATOR(就是蓝血时才能使用的万条触手这招),进入最终BOSS战前要保持有蓝血。开战后迅速抓住一个NPC小士兵,然后发动万条触手技能,收招以后再拉开距离迅速找第二个小兵吸收,再发动触手技能,这样反复几次就能无伤搞定它,BOSS中两次触手后会有僵直,此时可以上前QTE打掉它不少血。

4godsake 总感觉喜欢游戏的心情不曾改变过可事实是玩游戏的时间越来越少,就好比现在,一边想着玩游戏,一边却在上LU,为什么我不去玩游戏呢?难道是因为老了?或许是因为长大了,游戏在生命中的比重越来越轻了怀念学生时代拿起手柄就不愿放下来的时候,或许要有一颗单纯的心才能从游戏中得到快乐吧!

教父II

原名 The Godfather II　发售日 2009年4月7日
游戏类型 动作　发行商 EA　版本 美版

全敌对家族成员刺杀方法

家族系统是《教父2》的核心系统，游戏中共有五大家族，每个家族有一棵家族树，包含了四个级别的家族成员，每个级别又含有若干人员。削弱敌人家族的惟一方法就是“杀死”敌人家族成员，这里的“杀死”需要特定的杀戮条件才可以达成，普通状况下将敌人家族成员打为空血状态后，他会在一定时间后自动回复为满血状态。想要彻底“杀死”敌人家族成员，需要先找到城市街道中头顶有标有“key”标志的市民，完成其任务后得到杀死某个家族成员的相应方法，然后按相应的方法进行杀戮才可以彻底杀死敌人家族成员。以下列出全部敌对家族成员杀戮方法，玩家在游戏中碰到敌人家族成员时，即可参照杀戮方法直接杀死敌人，省去找NPC做任务的功夫。



家族成员等级缩写对照	
Soldier	士兵
Capo	队长
Underboss	小头目
Consigliere	军师

Carmine Rosato 家族

名字	等级	杀戮方法
Clyde Lando	士兵	开车从其身上碾过
Franklin Credi	士兵	掐住其脖子使其窒息而死
Jimmy Guidalatto	士兵	将其从高处推下摔死
Norman Rossi	队长	使用普通手枪将其击毙

Tony Rosato 家族

名字	等级	杀戮方法
Clarence Pucci	士兵	掐住其脖子使其窒息而死
Jerry Gallo	士兵	使用玻璃瓶给他最后一击
Jimmy Vecchio	士兵	开枪射击其眉心
Richard Ciechi	士兵	只使用肉搏武器将其杀死
Bill Ciompi	士兵	只使用钢丝将其勒死
Philip Giotti	队长	将其从高处推下摔死
Gary Lamberteschi	队长	使用拳头给其最后一击
Leroy Castellani	队长	只使用肉搏武器将其杀死

The Granados 家族

名字	等级	杀戮方法
Bruce Rivera	士兵	只使用拳头将其杀死
Harry Reyes	士兵	开枪射击其眉心
Thomas Ramos	士兵	使用投掷炸弹将其炸死
Paul Morales	士兵	命令有Bruiser技能的部下从其背部将其击毙
Anthony Espinoza	队长	使用狙击枪将其击毙
Johnny Salazar	队长	使用鸡尾酒燃烧弹将其烧死
Theodore Ruiz	队长	使用棒球棒将其杀死
Stanely Jimenez	小头目	掐住其脖子使其窒息而死

The Manganos 家族

名字	等级	杀戮方法
Guccio Ferrara	士兵	将其抓住后撞死在一堵墙上
Jacopo Vanni	士兵	使用大威力手枪给其最后一击
Giobanni Corbinelli	士兵	使用狙击枪将其杀死
Luchino Uliari	士兵	开车将其撞死
Baldo Campi	队长	开车将其撞死
Doffo Spini	队长	将其抓住后撞死在一堵墙上
Giorgio Strozzi	小头目	使用肉搏武器给其最后一击
Provenzano Proco	小头目	将其从高处推下摔死
Paolo Riccitello	军师	炸毁Manganos庄园即可

The Almeidas

名字	等级	杀戮方法
Alejandro Almeida	士兵	将其从高处推下摔死
Baltasar Barreto	士兵	使用鸡尾酒燃烧弹将其烧死
Pablo Benitez de Lugo	士兵	使用自动步枪将其杀死
Jaime Fesser	队长	抓住其将其撞死在棺材上
Raul Limonta	队长	使用肉搏武器给其最后一击
Juan Mazon	队长	在近距离用步枪将其杀死
Ramon Vaiente	小头目	瞄准其膝盖射击使其跪地后，将其处决
Payo Saaverda	小头目	使用散弹枪将给其最后一击
Angel de la Paz	军师	炸毁Almeidas庄园即可

全武器的获得地点：

普通手枪类：

LEVEL 1： Pistol：默认

LEVEL 2： Silenced Pistol：佛罗里达进行Ryan-Roth任务时获得。

LEVEL 3： Delta M1911 silenced：佛罗里达的Mangano Compound二楼。

机枪类：

LEVEL 1： Tommy Gun：默认

LEVEL 2： MP38：佛罗里达的Granados Compound的二楼。

LEVEL 3： Modified AK-47：古巴的Battaglia Masonry，进入房间后的地下隧道里。

霰弹枪：

LEVEL 1： Shotgun：默认

LEVEL 2： Sawed-off：纽约的Corleone Compound，出了大门一点往左，需要有纵火技能的部下烧了围栏才能获得。

LEVEL 3： Schofield Semi-auto：佛罗里达的Global Storage Chop Shop，岛右边的小仓库里。

大威力手枪类：

LEVEL 1： .357 Magnum：默认

LEVEL 2： .44 Magnum Force：纽约的Carmine Rosato Compound二楼。

LEVEL 3： .501 Magnum Enforcer：古巴的Battaglia Quarry Chop Shop附近的灯塔底下。

步枪：

LEVEL 1： Sniper Rifle：默认

LEVEL 2： Spitzer Centerfire：佛罗里达的Emilio's packing company的屋顶，需要有工程师技能的部下切断铁丝网才能获得。

LEVEL 3： Vintovka SR-98：古巴的Almeida Compound二楼。

野性燃料

原名 Fuel　发售日 2009年6月2日
游戏类型 竞速　发行商 Codemasters　版本 美版

游戏秘技

在游戏进行中，按Start键暂停游戏后，选择“Options”中的“Bonus Codes”选项后即可进入密码输入菜单，输入以下密码后可以获得相应的奖励。

48992519	获得隐藏驾驶员头盔Camo
20061977	获得隐藏驾驶员服装Road Addict
91031985	获得隐藏驾驶员裤子Speed Angel
17121973	获得Mudhog的隐藏喷图
18021974	获得Sludgeray的隐藏喷图
18041851	获得隐藏车辆Warrior

秘密成就

Newton Was Right，After All：从150米的高处落下

取得方法： 完成此成就的推荐地点是游戏中“Big Cauldron's Edge”区域，在该区域解锁后选择一辆速度较快的车来到该区域中央制高处，找到一处比较高的山后开到顶端，加速从山顶悬崖边缘冲下就可达成150米落下的条件，如果没有成功，多试几次即可，需要一定的运气。



Squadla，We're Off：使用100次直升机

取得方法： 在游戏地图中标有“H”标记的地点可以通过直升机运输迅速到达，在这样的地点使用100次直升机后即可解锁本成就。

Sand To Stone：从“Tsunami Reff Camp”到达“Redrock Bluffs Camp”

取得方法： 在自由行驶模式（Free ride）中，首先使用快速移动来到“Tsunami Reff Camp”，之后在不使用直升机快速移动的情况下，全程驱车前往“Redrock Bluffs Camp”即可，理论上只需要不停的开车前进，但是由于距离过远，所以建议玩家在游戏后期可驾驶车辆较多的情况下再来挑战此成就，因为行程中根据不同的地形选择合适的车辆可以大大缩短完成全程的时间。

Salt over Snow：从“White Flats Camp”到达“Pinwheels Ridge Camp without”

取得方法： 与隐藏成就“Sand To Stone”相似，惟一不同的只是行驶线路而已。

独舞的鸿鹄 作为一个上班族，没有暑假很无奈；作为一个团员，没有GF很无奈；作为一个穷人，没有神机很无奈。好吧，夏天依旧很美好，让我休息日躲在家里吹冷气，再把那些没爆机的游戏好好补习下！

霸王2

原名 Overlord2 发售日 2009年6月23日
游戏类型 动作 发行商 Codemasters 版本 美版

刷钱大法



打完蜘蛛皇后返回地面的途中，在这里踩到机关会出现一个宝库，拿完后走出去又能踩到刚刚和BOSS蜘蛛皇后对决处的那个机关，如此反复几次很快就能富裕起来，但这里的地图需要反复读盘，稍微有点繁琐。

吉他英雄 金属制品

原名 Guitar Hero：Metallica 发售日 2009年5月29日
游戏类型 音乐 发行商 Activision 版本 美版



注：《吉他英雄》系列"秘技输入必须使用相应控制器，输入方法为在主菜单中选择秘技（Cheats），之后选择输入秘技（Enter New Cheats），之后依次按相应按键后选择结束（括号中的代表该颜色按键的输入次数），效果就会开启。另外需要提起注意的是从《吉他英雄 世界巡演》开始，以后的作品都不可以用手柄代替专用控制器，想要玩哪种乐器的话，需要购买相应控制器（X360主机送的耳麦可以使用）。另外本作以及《畅销金曲》均还有Wii和PS2版，秘技对这两个版本也依然有效。

秘技	效果
绿 红 黄 蓝 红 黄 蓝 绿	在Music Studio中开启第六种效果
绿 红 黄 蓝 蓝 黄 红 绿	Metallica乐队的服装
绿 蓝 红 黄 黄 红 绿 绿	高速吉他、贝斯、鼓
绿 红 黄 黄 黄 蓝 蓝 绿	隐形摇滚乐手
红 红 蓝 黄 绿 绿 绿 黄	空气乐器（隐形乐器）
绿 绿 红 红 黄 红 黄 蓝	将所有的音符都变为紫色音符（只需要按下或者触摸Slide Bar 不需要拨弦）
黄 绿 红 蓝 蓝 蓝 蓝 红	系统自动演奏低音鼓
红 红 红 蓝 蓝 绿 绿 黄	鼓手可以一直即兴演奏
蓝 红 红 绿 红 绿 红 黄	宝石颜色
绿 红 绿 蓝 红 红 黄 蓝	火焰颜色
红 红 黄 红 蓝 红 红 蓝	特殊颜色
红 绿 绿 黄 蓝 绿 黄 绿	主唱特殊效果
黄 红 绿 红 绿 红 红 蓝	将谱面变成黑色
黄 黄 蓝 红 蓝 绿 红 红	表演模式

吉他英雄 畅销金曲

原名 Guitar Hero：Smash Hits 发售日 2009年6月16日
游戏类型 音乐 发行商 Activision 版本 美版

绿 红 黄 蓝 红 黄 蓝 绿	在Music Studio中开启第六种效果
红 绿 蓝 黄 绿 黄 红 红	高速
蓝 红 红 红 红 黄 蓝 绿	隐形摇滚乐手
黄 红 蓝 绿 黄 红 红 红	空气乐器
蓝 黄 红 绿 蓝 绿 绿 黄	将所有的音符都变为紫色音符
绿 绿 红 红 蓝 蓝 黄 黄	鼓手可以一直即兴演奏
蓝 绿 红 黄 红 黄 红 黄	系统自动演奏低音鼓
红 红 红 蓝 蓝 蓝 黄 绿	宝石颜色
黄 蓝 红 绿 黄 红 绿 蓝	火焰颜色
绿 红 绿 黄 绿 蓝 黄 红	特殊颜色
绿 蓝 红 红 黄 黄 蓝 蓝	主唱特殊效果
蓝 红 黄 黄 红 红 黄 黄	表演模式

生化尖兵

原名 Bionic Commando 发售日 2009年5月19日
游戏类型 动作射击 发行商 Capcom 版本 美版

实用技巧

1. 主角将机械手臂发射出去抓住固定物体表面便可以完成快速抵达物品旁边或在空中摆荡后高速跳出的动作，后期能力恢复后还可以将较小的物品抓起来扔向敌人。利用摆荡提高移动速度是流程中非常方便的技巧。
2. 在一定的摆动角度中会出现一个蓝色的短线条伸向将要飞出去的方向，这时候主角速度最高，松开手臂后飞出去的距离最远。
3. 在空中自由落体过程中，在抓取准星瞄准到任何可以抓的表面前就一直按住抓取键，一旦准星锁定任何可抓取表面后就会直接放出绳索和手臂抓住。
4. 主角的"必杀技"鞭子旋转攻击发动需要消耗全部6格能量，每杀死一个敌人补充一格。其最大的用处是对付各种飞行器（Polycraft）和机器人（Biomech），在抓住飞行器底部或机器人背部时，发动必杀技可以一击毙命。
5. BOSS战简述：大型武装直升机使用传送过来的导弹发射器攻击，避免其使用诱导弹干扰你的导弹的方法是一次性锁定它的两翼和机身的一共三个目标部位，一次发射三发导弹就可命中；机械虫，用冲锋枪或者投掷汽车攻击它头部的弱点，BOSS放的光环可以原地跳跃躲避，也可以挂在角落的小树上；将军，发白光跳起砸地后释放冲击波，跳起躲避，发红光直线冲撞，向一侧滚动躲避，躲避开将军攻击在其散热前使用飞踢攻击他的弱点（抓住后按两次A）；武装直升机编队，抓驾驶室上方的挡板按B拽掉，控制飞机接近下一架，跳过去反复以上操作。

难度、收集要素和存档系统

游戏一共有3个难度，从低到高分别是Normal、Hard和Commando。

游戏中有150个隐藏道具分布在各个关卡中，主角碰触一下就可以取得，取得后需要再次记录才算数，如果取得后没有记录就死掉，还要重新取得。游戏中还有数量众多的挑战（Challenge）等待玩家完成。

游戏的记录方式非常死板：流程中经过检查点（Checkpoint）后自动记录，切换场景后必然是检查点，无法回到之前的场景，所以如果在收集齐前一个场景的隐藏道具前就切换了场景，那么在这一周目内就无法收集齐全部隐藏道具了。游戏没有二周目，每个存档最后的结果都是在最终战QTE之前。一共三个存档，可以开始新游戏，选关游戏也不影响存档，但是选关游戏只能练手，不能对记录提供任何收集要素支持，也不能取得任何奖杯／成就。

成就/奖杯难点指引

挨个完成单项挑战即可取得绝大部分成就／奖杯。剩下的分别是：最高难度通关；完成所有挑战；全150个隐藏道具收集。后两个需要详细说明：

全隐藏道具收集不包括在全挑战完成的条件内，但是全挑战要在一个周目内完成；150个隐藏道具也需要在一个周目内取得，但是一旦向上面说的在收集齐场景内的道具前不小心到达了下一个场景，那么万恶的检查点记录方式就会让你失去在这个周目内完成全部收集的机会，只能重新开始玩，所以要时刻检查挑战菜单内当前场景的道具收集情况。

难点挑战项目说明

Bulldog's Eye



要求： 在120米以上的距离之外用一发Bulldog的子弹杀死两个步兵。

方法： 在流程中取得，在之前的检查点（Act 2——Chapter 1——Fissure Ⅳ章节）开始游戏后保留一把有子弹的Bulldog，到达"Ascension City Park Ⅰ"这个关卡，在该区域第一个检查点前一直靠左前行，在如图位置你会看到远方较低的地域有三个挨得很近的敌人，稍稍抬高准星，一次消灭两个以上的敌人完成这个挑战。

Go To Heaven

要求： 将步兵拽到空中（Kite）后不要松开LT，瞄准射击，使用这个方法杀死1个步兵。同种方式杀死15个步兵后取得"Shoot 'Em Up！"成就／奖杯。

Spence is in the Air和Come Out and Play

方法： 使用终结技击毁一个飞行器＼机器人。

备注： 攒满气槽，抓住飞行器下部＼机器人背后可发动鞭子旋转发动一击必杀。

devil_tony 上班，下班，打电动，上班，下班，打电动，上班，下班，打电动，上班，下班，打电动，上班，下班，打电动，上班，下班，打电动，上班，下班，打电动，上班，下班，打电动，上班，下班，打电动，上班，下班，打电动，上班，下班，打电动，上班，下班，打电动，上班，下班，打电动，上班……（后面省略1000字）

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

软件 SOFTWARE 《战场的女武神 2》今冬降临 PSP！

PS3 独占游戏《战场的女武神》虽然销量不佳，但在玩家中可谓有口皆碑，独特的水彩风格画面以及将回合指令与即时操作巧妙结合的“BLiTZ”战斗系统给人留下深刻印象。由于玩家之间的口耳相传，今年春该作在美国的销量大幅度回升，续作传闻接着开始出现。7 月 17 日，世嘉正式宣布续作《战场的女武神 2 王立士官学校》将于今年冬季发售，令人意外的是，本作对应平台并非 PS3，而是 PSP！

《战场的女武神 2》是系列的正统续篇，由前作制作人田中俊太郎率领原班人马制作，仍然以 BLiTZ 战斗系统为核心，沿用了水彩风格的卡通渲染技术。虽然是一款掌机游戏，本作在自由度和内容方面都会大幅提升。

本作故事发生在前作的两年后（征历 1937 年），以高卢公国为背景。游戏主角阿邦因为兄长之死而进入蓝席尔士官学校就读，目标是镇压打着反达尔克斯人的口号发动武装叛乱的革命军。游戏将会分为校内的“日常生活”与围绕战争的“非常生活”两个部分。除了承袭前作的游戏系统外，本作在战车可改装部位和兵种变化方面将会大大增强，并加入更多的角色订制功能。本作还支持 ad hoc 多人游戏模式。



软件 SOFTWARE 《毁灭公爵 起源》开发中

不久前，3D Realms 公司宣告破产，以跳票闻名于世的《永远的毁灭公爵》不了了之。与此同时，向《永远的毁灭公爵》投资逾千万美元却没有得到任何回报的 Take-Two 向法庭提出起诉，当时就已透露早在 2007 年初已经有另一个团队在开发《毁灭公爵》相关新作。近日 Take-Two 确认《战火兄弟连》开发商 Gearbox 正在开发《毁灭公爵 起源》(Duke Begins)，不过由于法律纠纷，目前该作正暂时搁置。

特报 SPECIAL Square Enix Europe 正式成立！

Square Enix 于 7 月 7 日宣布成立 Square Enix Europe(正式名称待定)，该公司今后将发行 Eidos 与 SE 本身开发的所有游戏。Eidos 这个公司名称仍将保留，但今后不再作为一个发行实体存在，而是以开发商的身份负责游戏制作，发行事务将全部转交 Square Enix Europe。

Square Enix 于今年 4 月份以 8400 万英镑收购了 Eidos，Square Enix Europe 的成立标志着这起并购案的完成。Square Enix Europe 的总裁为现任 Eidos 首席执行官 Phil Rogers。Square Enix 北美分公司的组织结构不变，总裁仍是 John Yamamoto。Eidos 北美分公司的发行业务将全部转交给 Square Enix 北美分公司，因此在宣传、销售、发行等部门的大裁员将不可避免。

DIGEST 本期大事记

07.07 Square Enix Europe 正式成立，Eidos 今后不再负责游戏发行，仅从事游戏开发。

07.07 欧洲知名游戏网站透露，PSP2 正在开发中，性能将超过 Xbox。

07.08 Capcom 宣布《怪物猎人 携带版 2nd G》在日本的累计销量已经突破 350 万套。

07.08 SCE 旗下的索尼网络娱乐公司(SOE)宣布裁员 41 人。

07.11 《勇者斗恶龙 IX》上市，日本各地出现大规模排队现象。该作以 234 万套的两日销量刷新系列的首发销量纪录。

07.13 Take-Two 宣布《生化奇兵 2》等多款大作将延期至下个财年发售。

07.15 比尔・盖茨透露，“初生计划”也将应用于 Windows。

07.17 世嘉宣布将于今年冬季在 PSP 上推出《战场的女武神 2》。

07.17 索尼在欧洲的 Develop Conference 演示了 PS3 体感操作系统，并表示 PS Eye 也将支持面部识别

07.21 SCE 台湾分公司宣布《随身玩伴》、《未知海域 2》等中文版游戏发售日。

NOTEPAD

特报 SPECIAL 国民级的冲击！《DQIX》创造新奇迹！

20 年来，每次《勇者斗恶龙》新作发售都会在日本各地出现大规模排队现象，即使是在游戏订购已经十分便利的今天，仍然有很多玩家喜欢在发售当天挤到首发现场感受巨作来临的气氛。7 月 11 日，《勇者斗恶龙 IX》发售当天，日本各地游戏店不出所料地出现了壮观的排队人群，从声势来看已经超越了几年前的《勇者斗恶龙 VIII》。

《勇者斗恶龙 IX》的官方首发活动地点是东京涩谷的 TSUTAYA 总店，制作人市村龙太郎和《DQ》之父堀井雄二均到场参加，现场共有 200 多人排队。新宿的玩家圣地 Yodobashi Camera 总店也有大规模的排队人流，据店员介绍，在开店的 1 个小时内就有 400～500 名玩家排队购买了游戏。在秋叶原各游戏店门前都是人头攒动，出现了多个百人规模的队伍，通宵排队的玩家也不在少数。

据 SE 透露，《勇者斗恶龙 IX》首批出货量高达 300 万套，首发两日实际销量达到了 234 万套，超过了前作（223 万），创下了系列首发销量的新高。至此“《DQ》系列”累计销量已经超过 5000 万套。在游戏畅销的同时，《勇者斗恶龙 IX》的攻略本也创造了首发两日销售 19.8 万本的记录，击败了连续 6 周保持畅销书销量榜首位的村上春树新作《1Q84 BOOK1》，在当周 ORICON 书籍销量榜中位列第一！

Square Enix 社长和田洋一表示本作出货量预计将会突破 500 万套，成为系列销量最高的一作。





软件 SOFTWARE 劳拉孤岛求生记？《古墓丽影》彻底再造！

由于《古墓丽影 地下世界》销量不佳，对“《古墓丽影》系列”进行彻底改造几乎是不可避免的。最近国外某网站爆出了《古墓丽影》新作的设定图以及详细资料，不过没过多久就在开发商水晶动力的要求下将报道撤除。根据报道所述，《古墓丽影》新作将会是系列的一次“再启动”，讲述“年轻、缺乏经验”的劳拉成长为冒险家的过程。

游戏讲述一场突如其来的风暴摧毁了劳拉的科考船，劳拉漂流到了一个位于日本附近的神秘荒岛。从岛上留下来的一些迹象显示，该岛曾经有过居民，但是因为某种原因遗弃了家园。劳拉要用她的机智与意志克服重重险阻，在巨大的荒岛上探索，深入黑暗的地底与古墓，了解荒岛的过去。

据报道中描述，本作与以往最大的不同之处在于带给玩家的是一个开放的世界，有多样化的气候与自然现象，怪物将会在全岛各地不断追捕劳拉。劳拉没有多少探险设备可用，只能灵活应用岛上现有的工具，例如绳索、斧头、刀等。在设定图中还可以看到劳拉骑马拉弓的英姿，看来马将会在本作中发挥很大的作用。本作将会强调“猎杀与被猎杀”、“生存行动”、“策略性的武器运用”等概念。



他就喜欢制造噪音。他给我压力，我也会给他压力，这就是商业的本质……



——对于不久前 Activision Blizzard CEO Bobby Kotick 威胁索尼降低 PS3 售价的言论，索尼 CEO 霍华德・斯金格最近毫不客气的予以回击。他说：“我造的每台 PS3 都在亏本，这又怎么算？”

这是一款称得上《潜龙谍影 5》级别的作品。



——E3 展期间 Konami 曾表示 PSP 的《潜龙谍影 和平行者》是系列的正统续作，最近小岛秀夫再次为该作正名，他表示当初本来打算将本作交给新一代制作人，但是考虑到它的重要性实在太高，因此最后还是决定亲自挂帅。

业界声音

对我们来说，推出掌机只是时间问题。



——微软互动娱乐部副总裁 Shane Kim 表示，微软掌机迟早会诞生，只不过目前因为“初生计划”等项目而分身不暇。

我认为不能这么拿索尼取乐，他们正开始走上正路，而且大作陆续降临。



——对于 Kotick 的言论，BioWare 创始人 Greg Zeschuk 对索尼表示声援，他说：“威胁不再支持索尼是一件很蠢的事，索尼这个品牌仍然很强大。”

业界声音

特报 SPECIAL X360“初生计划”将应用于 Windows

今年 E3 展期间最大的焦点就是微软公布的“初生计划”体感操作系统，微软互动娱乐部副总裁 Don Mattrick 已经表示“初生计划”不仅应用于游戏，也将在广泛的多媒体领域中使用。而且这种体感操作装置很可能不局限于 X360，也将会应用于 PC。

已经退休的比尔・盖茨最近在接受 CNET 采访时说：“再过大约一年多，你可能会看到它能够连接到安装了 Windows 的 PC 上，进行会议、网络协作、通信等方面的操作。”盖茨透露，微软游戏部门与 Windows 部门的研究人员目前正在紧密合作开展“初生计划”。“关于它在办公室中如何应用的概念目前已经相当具体，而且正越来越令人兴奋。”盖茨表示，这种用身体来操作的概念对于家庭多媒体有着极高的价值，而且对于 Windows 而言也有“令人难以置信的价值”。因此微软的研发与产品部门已经围绕“初生计划”展开多个方面研究，在未来几年内，该装置的成本会大幅度降低，那时“初生计划”将会“出现在多数办公场所里”。



软件 SOFTWARE 《现代战争 2》超级豪华版赠送夜视镜

Activision Blizzard 曾表示《使命召唤 现代战争 2》的正式定名为《现代战争 2》，表明其有意再打造一个与《使命召唤》并存的新品牌。不过可能是考虑到去掉《使命召唤》这个标题后会对销量造成负面影响，因此经过慎重考虑后，该作正式名称将重新变为《使命召唤 现代战争 2》。此前据市调机构 OTX 的调查，自从去掉了《使命召唤》的主标题后，《现代战争 2》在潜在购买者中的关注度降低了 20%。

在宣布更名的同时，Infinity Ward 也透露了本作的豪华版情报。为了吸引铁杆玩家，如今游戏豪华版赠送的内容越来越五花八门，而且也有不少看起来相当昂贵的赠品。不过要是与《使命召唤 现代战争 2》超级豪华版的赠品相比，多数所谓豪华版都要自惭形秽了。本作将会分为三个版本，除了普通版外，还有一个“强化版”和一个“威望版”。强化版售价 80 美元，采用金属盒包装，赠送画册，其中除了设定图外还有游戏开发花絮，并且赠送《使命召唤》第一作的下载密码。而最令人关注的是“威望版”，该版本在强化版的基础上增加了一个真正可用的夜视镜，还有一个头像模型，不用时可以将夜视镜套在头像上用于摆设。这款“威望版”预定售价为 149 美元。



特报 SPECIAL PS3 摄像头也可实现面部识别

E3 展中公布的“初生计划”在动作识别方面最令人惊异的其实是面部识别功能，甚至还有一定的表情识别能力，这需要有非常细微的识别精度。不过索尼告诉人们，这种技术其实没什么了不起，PS Eye 摄像头同样可以实现。SCEE 开发商服务部主管 Kish Hirani 日前表示，PS Eye 很快就会实现面部识别功能，它能够根据脸部特征判断玩家的性别和大概的年龄，区分玩家的五官甚至表情。除了面部识别外，Hirani 表示 PS3 也将支持其他与“初生计划”相似的功能，比如“骨骼定位”，通过这种方式实现全身体感操作。



特报 SPECIAL 超越 Xbox 的 PSP2 开发中？

英国 Eurogamer 网站最近声称得到了内部线报，这次的线报是关于真正的 PSP2，而不是 PSP go。Eurogamer 称，PSP2 将会采用英国 GPU 生产商 Imagination Technologies 公司的 PowerVR 图形处理器技术，使用 SGX543MP 芯片。在今年的消费电子展中，曾经展出了一款使用单核 SGX543MP 芯片的笔记本，用这款笔记本播放高清电影的同时，还可以同步运行《雷神之锤 III》并保持在每秒 30 帧的水平。而 Eurogamer 称 PSP2 使用的将会是 SGX543MP 的四核版本，不仅性能更强而且更加省电，其代号为“Hydra”。该处理器每秒多边形处理能力可以达到 1.33 亿，性能将会高于 Xbox。目前这则传闻尚未得到确认，不过去年 Imagination 公司确实表示将会“向一家国际著名的电子公司提供最新 PowerVR SGX 图形处理器”。



人们总是鼠目寸光——我们的主机现在 3 岁都不到呢……



——斯金格的言论发表后，SCEA 总裁 Jack Tretton 也站出来发话。他表示 PS3 只是以短期的牺牲换取长远的利益，去年 PS 系列主机相关软硬件在美国的销售额就达到了 64 亿美元，软件销售额增长了 116%，能够在经济艰难的环境下完成这样的成绩，说明未来将更美好。

为了培养出优秀的下一代，就要远离 Xbox 并让我们的孩子按时上床睡觉。

——美国总统奥巴马近日在全美有色人种促进协会（NAACP）100 周年庆典时发表演讲，提醒家长们控制孩子的游戏时间，在他的演讲中基本上将 Xbox（美国人经常将 X360 简称为 Xbox）作为游戏的代名词。



业界声音

软件 SOFTWARE PSP《刺客信条 血族》发售日、详情公布

育碧日前宣布 PSP 大作《刺客信条 血族》将于 11 月发售，届时育碧将会推出一个限定版套装，其中包含一套游戏、一台 PSP-3000、一个 2GB 记忆棒还以一张 UMD 影碟。这款套装的定价为 199.99 美元。

据制作人 Frederic Lefrancois 透露，本作的剧情将会连接前作与秋季发售的续作。游戏讲述前作的 Robert De Sable 死后，Armand Bouchart 率领的圣堂武士逃出了圣城，在塞浦路斯岛定居。主角艾泰尔跟着他们来到了塞浦路斯，他与当地抵抗军联合起来，对抗侵占他们领土的圣堂武士。制作人表示，这个故事背景也是根据史实改编，据说在岛上还埋藏了圣堂武士的宝藏。

《刺客信条 血族》与 PS3 版《刺客信条 II》之间将会有联动功能，只要在 PS3 版中获得隐藏道具，PSP 版中也会得到，反之亦然。本作在游戏系统方面与前作相同，号称将实现“PSP 上前所未有的动作自由度”。





INFO 新闻短波

《随身玩伴》中文版

SCE 台湾分公司宣布将于 8 月 13 日推出《随身玩伴》十周年纪念之作《多乐猫欢乐喵派对》中英文合版，这是该系列的首次中文化。



《未知海域 2》中文版发售日

SCE 台湾分公司确认，《未知海域 2》的中英文合版将于 10 月 13 日发售，定价为 1850 新台币。

无需主机的《摇滚乐队》？

10 年前《劲舞革命》流行时，市面上出现了大量直接插电视就可以玩的跳舞毯，如今是吉他类音乐游戏的天下，可能也会有直接插电视就能玩的吉他游戏。《摇滚乐队》开发商 Harmonix 日前表示在吉他里内置游戏程序和歌曲，直接插电视玩的装置肯定会流行起来，并且会超越想像。不过 Harmonix 目前仍然专注于家用机。

《生化奇兵 2》延期

Take-Two 日前宣布，《生化奇兵 2》将无法按原定计划于本财年发售，将会推迟到下一财年发售（2009 年 11 月 1 日～2010 年 10 月 31 日）。因此 Take-Two 将第四财季的销售收入预期从 4 亿美元下调至 3.5 亿美元。

育碧获加拿大巨额赞助

育碧日前宣布在加拿大多伦多开设一个新工作室，并获得了当地政府 2.26 亿美元的投资，育碧计划未来 10 年内将该工作室扩张到 800 人的规模。除了游戏外，该工作室还将从事小说、漫画、电影短片等领域。

PSP 的小程序下载服务

SCEE 开发商关系部主管 Zeno Colaco 最近确认，类似于苹果 App Store 的 PSP 小程序下载服务目前正在开发中，已经有 50 多家开发商正在从事相关游戏与实用软件的开发，其中有不少开发商来自发展中国家。

《MHP2G》突破 350 万

Capcom 于 7 月 8 日宣布，《怪物猎人携带版 2nd G》目前在日本的累计销量已经突破 350 万套，其中去年 10 月份发售的廉价“the Best”版本销量为 100 万套。

《猎天使魔女》发售日

世嘉宣布 PS3/X360 动作游戏《猎天使魔女》将于 10 月 29 日发售，提前预订的玩家可以获得一本以游戏中的“地狱之门”商店目录为参考制作的小册子，其中包含了一张原声配乐 CD。



《雷电十一人 2》发售日

Level-5 宣布 NDS 足球 RPG《雷电十一人 2》将于今年 10 月 1 日发售，届时将会分为“冰/火”两个版本发售。

任天堂的“跳过”机能

任天堂宣布将于秋季开始在其游戏中广泛引入“跳过”功能，当玩家遇到实在无法通过的难点时，可以直接跳过。这是任天堂为较少接触游戏的新手准备的功能，首款对应作品是《新超级马里奥兄弟 Wii》。

美国盗版也横行

根据美国摩根斯坦利发布的统计报告，如今盗版在美国也非常猖獗，每年在美国流通的盗版游戏大约有 1 亿套，造成了大约 20 亿美元的损失。PC 单机游戏已经在盗版横行中奄奄一息，而家用机的盗版比例也很高。一些零售商表示，盗版已经占到家用机游戏总销量的 20%。

PSP 版《黑道圣徒》

瑞典前卫金属乐队 OPETH 的主唱 Mikael Akerfeldt 日前公开表示，他们所创作的未发表新曲《The Lotus Eater》将提供给 PSP 版《黑道圣徒》作为游戏插曲，同时他表示这款新作将会在 2010 年 3 月发售，不过该作并未得到 THQ 的确认。

《忍者龙剑传 Σ2》在线双打

Tecmo 宣布《忍者龙剑传 Σ2》将会有在线二人协作与对战模式，总共有 10 个关卡，4 种难度设定。

索尼再度裁员

SCE 旗下的索尼网络娱乐公司（SOE）于 7 月 18 日宣布裁员 41 人，占其员工总数的 5%。SOE 表示此举的目标是提高运作效率，降低成本。

新闻综述 REVIEW

摄像头的野心

在微软构想的未来家庭客厅里，每台电视机旁边都会摆上一对“眼睛”——“初生计划”的两个摄像头将成为你进行娱乐操作的标准设备。微软对“初生计划”的野心可能比多数人想像的还要大，它绝不是一个简单的控制器周边，它相当于是微软的新一代主机，而且还会成为个人电脑的一种新型标准控制器。盖茨已经确认，“初生计划”将会涵盖Windows，将会渗透到办公场所，如果顺利的话，它将成为人机交互界面发展史上的一场革命——就像鼠标与键盘的发明一样，而这种身体操作方式一旦标准化，将为新型软件带来无穷的可能性。微软过去一直梦想着用它的主机统一家庭娱乐，现在它正期待着用控制器实现宏愿。



另一方面，由于在E3展中被“初生计划”比了下去，索尼最近正努力让PS Eye朝着“初生计划”的方向发展，近期在欧洲的Develop Conference的业内演示中，索尼强调了PS Eye未来的面部识别、全身体感等功能，而且由于其内置麦克风，因此只要通过软件也可以实现语音识别。索尼与微软之间的主机之战正在转向摄像头技术之争，业界的技术进化方向正在从画面转向摄像头。



由于开发团队的“疏忽大意”和对联机功能的“缺乏经验”，《DQIX》让玩家平白无故地多等了4个月。不过根据历史经验，每次《DQ》都是越延期越让玩家的期待度高涨，《DQIX》也不例外。《DQIX》的销量不费吹灰之力地突破300万，而且成为系列历史上第一款获得《FAMI通》满分评价的游戏。按照目前该作持续热卖的势头，也许确实可以在日本销售500万套。不过由于《DQIX》毕竟是掌机游戏，售价较低，每卖出一套游戏获得的净利润比《DQVIII》低大约3000日元，也就是说《DQIX》的销量要达到《DQVIII》的两倍才能获得同等的利润。因此SE对于该作在欧美的销量前景非常重视，希望能够借助任天堂的力量实现全球1000万套的销量，只有这样才能真正成为系列的巅峰！

图说新闻 SCENE

经结



《战神III》是系列的终结，新发布的设定图就很有“终结感”。“《战神》系列”的设定图一向是大气磅礴，在《战神III》中，这样的末日景象会忠实还原吗？

史上最昂贵PS



近日在eBay上出现了一个特殊拍卖品：迈克尔·杰克逊亲笔签名的PS，卖家声称这不仅是杰克逊亲笔签名，而且是索尼生产的第1000001台PS，纪念意义非凡，因此开价达到了150万美元。

PSP登月广告



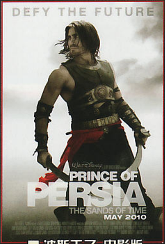
7月21日是美国登月40周年纪念，索尼也把广告的主意打到了月球上。广告寓意与以往的索尼广告一样抽象，主题是“享受你的自由时刻”，大概指的是当地球被彗星击穿，月球上的你只有用PSP来打发余生。

PS3体感新功能

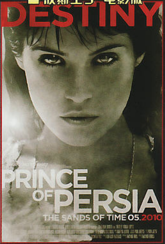


FIG. 1

从索尼最近的一份专利示意图来看，未来玩家手边的所有物体都可以成为游戏的一部分，只要拿到摄像头前转动几下，摄像头就会把该物体扫描到游戏中，玩家可以将其作为控制器或者游戏中的道具。此前曾有一段EyeToy技术演示将玩具坦克扫描到游戏中，然后在游戏里进行坦克大战。



波斯王子 电影版



电影版《波斯王子 时之沙》的首批两张海报正式公布！电影上映时间确定为2010年5月28日，电影将围绕“流浪王子”Dastan与“神秘公主”Tamina。



被戏称为“地球9”的《勇者斗恶龙IX》虽然让翘首以盼的玩家们多等待了三个月，但游戏出色的素质证明这三个月的等待应该是值得的。虽然游戏离完美还差那么一点点，但其水准依然是无可置疑的，游戏并没有因为“堕落”到掌机平台而出现“倒退”的现象（笑），丰富的游戏内容与成熟的游戏系统让玩家们乐不思蜀。不过这段时间在次世代平台上真是没有什么可玩的游戏，“给《DQIX》让路”的说法看来的确是空穴来风。不管怎么说，本作的确是一道值得细细去品位的美味佳肴。

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×1　热血推荐×1

勇者斗恶龙IX



黄金珍藏

推荐玩家人群

●一路追随“《勇者斗恶龙》系列”的死忠。●喜欢联机合作游戏的玩家。●擅长在游戏中探索并收集各种要素的人。

总分 28

九兵卫

千呼万唤始出来，日式国民RPG“《勇者斗恶龙》系列”的最新正统续作终于在这个暑假与我们见面了。Level-5多年来积累的经验和技术、鸟山明的人设、加上堀井雄二的剧本设定，这一黄金组合的合作自8代以后再次被证明是极大的成功！游戏的遇敌从踩地雷变为了可见式、多彩的装备以及合成系统让玩家的个性得到最大发挥。更重要的是，本作所强调的庞大的职业系统以及充实的联机要素都非常强大，从耐玩度上来说堪称系列之最。不单单是玩家之间可以相互协作完成各种各样任务，官方也提供随时不断更新的网络服务与下载。而在剧情方面，主角初期的“天使”身分并没有给故事的推进带来预期的变化，倒是中盘以后的剧情比较跌宕、高潮迭起。当然，厂商在本作的细节方面做出了一些限制，也稍稍扼杀了部分玩家的想象力。另外，游戏虽然在各方面均大幅强化，但距离真正的进化还存在小小的距离，这无疑让人更期待在未来的几年内能看到更加完美的《勇者斗恶龙》。





晴天

虽然游戏一开始看似和之前的作品没有太大变化，但随着转职和任务系统的出现，玩家会发现自己能做的事情会越来越多，尤其是将不同职业的等级或技能点增加到一定程度还会出现“专有任务”，赢取通常情况下无法获得的超酷装备。全新进化的炼金系统搭配新增的采集点让玩家更喜欢探索地图的每一个角落，而在随机生成地图的“藏宝洞穴”中击败BOSS后掉落的物品还会随机变化，引导玩家朝更有挑战的迷宫进发，只要是喜欢收集的玩家绝对会很快沉迷其中无法自拔。

玛娜

随着游戏深入，愈加惊叹一张小小的NDS卡带竟然可以装下这么丰富的内容。除去优秀的主线之外，数量众多的分支任务让游戏时刻带着新鲜感，系统给出的提示和玩家自己需要探索的部分有着绝妙的平衡；转职系统让玩家在育成角色时有了更多变化，同时也很大程度上丰富了战斗；“藏宝图”的加入让玩家有冲动一直将游戏进行下去，当你充满不安地在茫茫世界中找到图示位置的迷宫并打败BOSS时，成就感不言而喻，而如果恰巧掉落隐藏装备，我打赌你一定会高兴得尖叫起来。

■超重量级国民RPG正统续作登场！

■NDS■卡片■Square Enix■ドラゴンクエストIX 星空の守り人■角色扮演■2009年7月11日■1～4人■对应Wi-Fi联机功能

我的暑假4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图



推荐玩家人群

●想要重温童年快乐时光的玩家。●没有时间去海边度假的玩家。●想轻松游戏的玩家。

热血推荐　总分 24

玛娜

本作在氛围营造上依然令人满意，虽然海的主题之前也曾有过，不过加上寻找宝藏的元素后仍然给我们带来了一定的新鲜感。游戏中的各种细节非常用心，特别是涂鸦风格的图鉴与绘日记会激起玩家强烈的收集欲望，再加上奖章系统与历代最多的结局设定，可以保证游戏中的每天都过得非常充实。

九兵卫

系列一贯的清新、凉爽风格在本作得到了很好了延续，虫相扑、绘日记、秘密基地、海底探险等前作中颇受好评的要素也统统保留。充满生活气息和自然风味的2D贴图配合3D的Q版人物让本作的画面在PSP小小的屏幕上看起来非常舒服，游戏的过程也变成了缓解平日压力的一种休闲方式。

多边形

这才是那种真真正正能让你彻底放松来进行的游戏，没有任何压力，也无需绷紧神经，你只需要轻轻松松地去体验游戏带给你那夏日般清爽的气氛就够了。游戏的过程如日常生活一般简单，但是却蕴含着丰富的有待你去发现的惊喜与感动。这次诞生在PSP上更是让玩家可以随时随地拿起来放松把玩一番。

■想得到一个完美的暑假并不难。

■PSP■SCE■ぼくのなつやすみ4 濑户内少年探侦团、ボクと秘密の地图■动作冒险■2009年7月2日■1人■无对应周边

伊苏Ⅰ＆Ⅱ编年史



编辑评分

6

7

总分 20

晴天

由于是一款复刻作品，所以主要的受众面还是没有体验过系列作品的玩家，而玩过电脑版的玩家则可以从重新绘制的人物和编曲的音乐发现不同之处。不同的难度选择虽然对于战斗有较大的影响，让新手和高手玩家都能玩得尽兴，但由于没有更多原创的新内容，很难激发人持续游戏的热情。

■PSP■Falcom■YsⅠ&Ⅱ Chronicles■动作角色扮演■2009年7月16日

霸王Ⅱ



编辑评分

6

6

总分 19

雷电

玩家要控制拥有多种能力的恶魔小鬼，通过攻击敌人、操纵机械、伪装、骑乘等等行动将冒险进行下去，多样的能力使游戏的玩法丰富，整个流程中也充满幽默感。可惜的是仍旧没有解决前作就存在的一些问题，视角和目标瞄准都有一定的问题，小鬼有时候显得傻乎乎的，不容易控制。

■PS3/X360■Codemasters■Overload Ⅱ■动作■2009年7月17日

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 6 月 22 日～2009 年 6 月 28 日

NEW 1 Wii Sports 运动胜地 （Wii スポーツ リゾート）
■2009 年 6 月 25 日发售 ■Nintendo ■动作 ◆本周 359690 套 ◆累计 359690 套 Wii

↓ 2 朋友聚集 （トモタチコレクション）
■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成 ◆本周 71692 套 ◆累计 173690 套 NDS

↓ 3 萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士 （ロロナのアトリエ～アーランドの炼金术士～）
■2009 年 6 月 25 日发售 ■Gust ■角色扮演 ◆本周 43243 套 ◆累计 43243 套 PS3

4 NEW 剑、魔法与学园 2 PSP

剑と魔法と学园モノ 2

■Acquire ■2009 年 6 月 25 日发售■角色扮演■4800 日元



游戏在前作的基础上主要增加了“人形使”和“偶像”两种新职业，不但让玩家在队伍的搭配上有了更多选择，首次开放的户外迷宫也配合天气变化让玩家有更直观的感受，无论是完成任务还是探索都充满乐趣。当然最让人欣喜的还是联机交换道具的设定让收集效率大大提升。

本周：38 614 套　累计：38 614 套

5 NEW 苍翼默示录 PS3

ブレイブルー

■Arc System Works ■2009 年 6 月 25 日发售■格斗■6800 日元



本作的街机版是日本国内人气最高的 2D 格斗游戏之一，家用机版的推出给那些平时难以经常出入街机厅的玩家提供了一个很好的练习机会。移植并不意味着完全照搬，原创的故事模式以及便捷的网络对战模式都是家用机版的新亮点，可谓同时满足了新老玩家的需要。

本周：33 768 套　累计：33 768 套

NEW 6 苍翼默示录 （ブレイブルー）
■2009 年 6 月 25 日发售 ■Arc System Works ■格斗 ◆本周 24812 套 ◆累计 24812 套 X360

↓ 7 王国之心 358/2 天 （キングダム ハーツ 358/2 Days）
■2009 年 5 月 30 日发售 ■Square Enix ■动作角色扮演 ◆本周 22114 套 ◆累计 478648 套 NDS

8 NEW 阿加雷斯特战记 ZERO PS3

アガレスト战记 ZERO

■Compile Heart ■2009 年 6 月 25 日发售■策略角色扮演■6800 日元



游戏的基本系统都承袭自前作，增加女性同伴后不但让子代的冒险充满更多可能性，收集精美的 CG 也变成了一项更庞大的工程。除了强调连携攻击的战斗系统外，在城镇中可以消耗行动点数来触发不同地点女性角色的事件，而选择哪个选项则直接影响角色对自己的好感度。

本周：14 466 套　累计：14 466 套

↓ 9 怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 （モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)）
■2008 年 10 月 30 日发售 ■Capcom ■动作 ◆本周 12985 套 ◆累计 786027 套 PSP

↓ 10 斯隆与马克贝尔的谜之物语 （スローンとマクヘールの谜の物语）
■2009 年 5 月 21 日发售 ■Level-5 ■文字冒险 ◆本周 12537 套 ◆累计 156224 套 NDS

因为本周正好赶在了暑假到来之前，所以厂商都放出不少重量级作品抢占市场，其中《Wii Sports 运动胜地》由于同捆了新周边，再加上任天堂铺天盖地的宣传攻势，毫无悬念地拿下了本周冠军。其 36 万的首周销量目前也排在"Wii 游戏首周销量排行榜"的第三位（第一位为《任天堂全明星大乱斗》的 82 万），而且除开游戏同捆赠送，Wii Motion Plus 单品的贩卖数量也达到了惊人的 29.6 万个。

2009 年 6 月 29 日～2009 年 7 月 5 日

→ 1 Wii Sports 运动胜地 （Wii スポーツ リゾート）
■2009 年 6 月 25 日发售 ■Nintendo ■动作 ◆本周 154617 套 ◆累计 514307 套 Wii

2 NEW 初音未来 DIVA 计划 PSP

初音ミク –Project DIVA–

■SEGA ■2009 年 7 月 2 日发售■音乐■5800 日元



由于“初音未来”已经成为众多宅男心中的超级偶像，所以游戏中光是收录的大部分初音以及小部分家族其他成员的歌曲就让人兴奋不已。除了各种收集要素以及观赏模式方便玩家进一步欣赏初音的表现外，最具特色的编辑模式更是让有爱之人为了制作出属于自己的初音而废寝忘食。

本周：101 414 套　累计：101 414 套

↓ 3 朋友聚集 （トモタチコレクション）
■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成 ◆本周 63111 套 ◆累计 236801 套 NDS

4 NEW 我的暑假 4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图 PSP

ぼくのなつやすみ 4 濑户内少年探侦团、ボクと秘密の地图

■SCE ■2009 年 7 月 2 日发售■动作冒险■4800 日元



以“暑假”为主题的本作注定了在这个特殊的时期必定会受到玩家的青睐，在“濑户”内海的冒险中玩家不但能够和众多小游戏为伍，根据藏宝图寻找隐藏在海中的宝藏也让人充满惊喜。如果你还在为如何打发暑假的时间而发愁，不如就来试试这款清凉有趣的作品吧！

本周：49 680 套　累计：49 680 套

↑ 5 怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 （モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)）
■2008 年 10 月 30 日发售 ■Capcom ■动作 ◆本周 14223 套 ◆累计 800250 套 PSP

↑ 6 王国之心 358/2 天 （キングダム ハーツ 358/2 Days）
■2009 年 5 月 30 日发售 ■Square Enix ■动作角色扮演 ◆本周 13392 套 ◆累计 492040 套 NDS

↑ 7 斯隆与马克贝尔的谜之物语 （スローンとマクヘールの谜の物语）
■2009 年 5 月 21 日发售 ■Level-5 ■文字冒险 ◆本周 11941 套 ◆累计 168165 套 NDS

↓ 8 剑、魔法与学园 2 （剑と魔法と学园モノ 2）
■2009 年 6 月 25 日发售 ■Acquire ■角色扮演 ◆本周 11782 套 ◆累计 50396 套 PSP

9 上周 3 位 萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士 PS3

ロロナのアトリエ～アーランドの炼金术士～

■Gust ■2009 年 6 月 25 日发售■角色扮演■6800 日元



系列作品首次登陆次世代平台在画面上就让所有老玩家有耳目一新的感觉，可爱逗趣的 3D 造型辅以精致的 2D 绘图让人感觉既温馨又不失细节魅力。主线流程改为天数制的进行方式后对玩家的整体规划提出了较高的要求，只有把握好同伴之间的交友值才是达成完美结局的关键。

本周：10 849 套　累计：54 092 套

↑ 10 无限航路 （无限航路）
■2009 年 6 月 11 日发售 ■SEGA ■角色扮演 ◆本周 9654 套 ◆累计 57197 套 NDS

经过上一周的疯狂后，七月新作的发售速度明显放缓，所以这也促使《Wii Sports 运动胜地》再次蝉联了本周的冠军，并且仅用了两周时间就超过了 50 万的销量。屈居第二的《初音未来 DIVA 计划》绝对是今年最具影响力的音乐游戏之一，因为在这之前网络上已经掀起了“初音未来”的风潮，玩家个人创作的原创歌曲更是层出不穷，将其改编为音乐游戏也是证明了 SEGA 在商业策略上的成功，游戏长卖的可能性极高。

数字飚榜

上半年销量数据出炉

不知不觉又到了每年对一个时期游戏销量的总结时间了，今年上半年最让众多玩家感到欣喜的莫过于次世代主机的游戏软件阵容已经开始逐渐走向成熟，掌机市场的火热也丝毫没有降温的趋势，注重休闲娱乐和画面高清已经成为今后游戏的主流发展方向。在上半年的统计数据中，排名靠前的游戏仍然以掌机居多，而家用机游戏除了大家熟悉的 Wii 平台强调“多人同乐”外，其他主机支持“多人游戏”的作品也对提升游戏的销量起到了相当积极的正面作用，下面就让我们一起来看看前 20 位的具体数据吧（统计时间为 2008 年 12 月 29 日～2009 年 6 月 28 日）！

各机种销量 TOP3

NDS

排名	游戏名称	累计销量（套）
1	马里奥与路易 RPG3	647844
2	王国之心 358/2 天	462453
3	旋律天国 金	398069

PS2

排名	游戏名称	累计销量（套）
1	世界足球 胜利十一人 2009	231174
2	实况力量棒球 2009	148583
3	高达无双 2	101021

PS3

排名	游戏名称	累计销量（套）
1	如龙 3	489739
2	生化危机 5	472261
3	无双大蛇 Z	216363

Wii

排名	游戏名称	累计销量（套）
1	Wii Fit	465838
2	Wii Sports 运动胜地	353827
3	太鼓达人 Wii	326403

PSP

排名	游戏名称	累计销量（套）
1	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）	595348
2	真・三国无双 联合突袭	383326
3	世界传说 光明神话 2	317413

X360

排名	游戏名称	累计销量（套）
1	星之海洋 4 最后的希望	208438
2	生化危机 5	117069
3	皇牌空战 6 解放的战火	69893

2009 上半年日本游戏市场 TOP20

排名	游戏名称	平台	累计销量（套）
1	马里奥与路易 RPG3	NDS	647844
2	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）	PSP	595348
3	如龙 3	PS3	489739
4	生化危机 5	PS3	472261
5	Wii Fit	Wii	465838
6	王国之心 358/2 天	NDS	462453
7	旋律天国 金	NDS	398069
8	真・三国无双 联合突袭	PSP	383326
9	口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队	NDS	357271
10	Wii Sports 运动胜地	Wii	353827
11	太鼓之达人 Wii	Wii	326403
12	世界传说 光明神话 2	PSP	317413
13	淑女风范	NDS	291194
14	逆转检察官	NDS	267680
15	马里奥赛车 Wii	Wii	267435
16	动物之森 城市人	Wii	263547
17	星之卡比 极端超华丽	NDS	261016
18	口袋妖怪 白金	NDS	240288
19	世界足球 胜利十一人 2009	PSP	233727
20	最终幻想 水晶编年史 时之回声	NDS	232801

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	6 月 22 日～6 月 28 日	6 月 29 日～7 月 5 日
1	NDSi	1 334 799 台	39 885 台	46 855 台
2	PSP	1 138 680 台	26 789 台	32 849 台
3	Wii	611 521 台	21 790 台	24 971 台
4	PS3	580 951 台	11 310 台	11 196 台
5	NDSL	302 190 台	5 595 台	7 507 台
6	X360	230 834 台	5 766 台	5 876 台
7	PS2	128 599 台	3 578 台	3 734 台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用 Email 提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 6 月 14 日～2009 年 6 月 20 日



1 捉鬼敢死队 X360

Ghostbusters The Video Game

■Atari ■2009 年 6 月 16 日发售■动作射击■上周排位：－

本作是改编自 80 年代美式恐怖喜剧最高作品《捉鬼敢死队》，所以只要是喜欢电影原作的玩家一定会玩得相当投入。游戏中玩家需要使用各种奇怪的武器来捕捉鬼魂，不但非常讲究技巧，艳丽的画面和夸张的特效也能牢牢抓住玩家的眼球，不断刺激你继续游戏下去。

本周：136 802 套　累计：136 802 套

排名	游戏名称	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	平台
2	Wii Fit Wii Fit	Nintendo	2008 年 5 月 21 日发售	体育	4	95862 套	8553924 套	Wii
3	虐杀原形 [Prototype]	Activision	2009 年 6 月 9 日发售	动作	1	88140 套	305054 套	X360
4	捉鬼敢死队 Ghostbusters The Video Game	Atari	2009 年 6 月 16 日发售	动作射击	－	77775 套	77775 套	PS3
5	EA 运动活力 EA Sports Active	EA	2009 年 5 月 19 日发售	体育	5	64619 套	658330 套	Wii
6	终极格斗冠军赛 UFC 2009 Undisputed	THQ	2009 年 5 月 19 日发售	格斗	6	64118 套	503976 套	X360
7	捉鬼敢死队 Ghostbusters The Video Game	Atari	2009 年 6 月 16 日发售	动作射击	－	63845 套	63845 套	Wii
8	泰格伍兹 PGA 巡回赛 10 Tiger Woods PGA Tour 10	EA	2009 年 6 月 8 日发售	体育	3	60870 套	165431 套	Wii
9	虐杀原形 [Prototype]	Activision	2009 年 6 月 9 日发售	动作	2	46423 套	157841 套	PS3
10	泰格伍兹 PGA 巡回赛 10 Tiger Woods PGA Tour 10	EA	2009 年 6 月 8 日发售	体育	7	39429 套	115734 套	X360

2009 年 6 月 21 日～2009 年 6 月 27 日

排名	游戏名称	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	平台
1	拳击之夜 4 Fight Night Round 4	EA	2009 年 6 月 23 日发售	体育	－	268942 套	268942 套	X360
2	拳击之夜 4 Fight Night Round 4	EA	2009 年 6 月 23 日发售	体育	－	154642 套	154642 套	PS3



3 暗渠 Wii

The Conduit

■SEGA ■2009 年 6 月 23 日发售■主视角射击■上周排位：－

游戏使用双节棍手柄操作相当流畅，而且各种爆炸的视觉效果也非常到位，但优点也仅此而已。跳跃太大的难度和不时出现的隐形炸弹尤其在后期会让人很有挫败感，当然如果你还知道游戏的故事没有任何高潮可言的话，你或许会在尝试几次之后直接放弃它。

本周：94 469 套　累计：94 469 套

排名	游戏名称	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	平台
4	Wii Fit Wii Fit	Nintendo	2008 年 5 月 21 日发售	体育	2	90288 套	8644212 套	Wii
5	EA 运动活力 EA Sports Active	EA	2009 年 5 月 19 日发售	体育	5	56531 套	714861 套	Wii
6	虐杀原形 [Prototype]	Activision	2009 年 6 月 9 日发售	动作	3	53461 套	358515 套	X360
7	终极格斗冠军赛 UFC 2009 Undisputed	THQ	2009 年 5 月 19 日发售	格斗	6	52461 套	556437 套	X360
8	捉鬼敢死队 Ghostbusters The Video Game	Atari	2009 年 6 月 16 日发售	动作射击	1	52121 套	188923 套	X360
9	变形金刚 堕落者的复仇 Transformers Revenge of the Fallen	Activision	2009 年 6 月 23 日发售	动作	－	47353 套	47353 套	X360
10	怪物猎人 2nd G 携带版 Monster Hunter Freedom Unite	Capcom	2009 年 6 月 23 日发售	动作	－	44681 套	44681 套	PSP



游戏发售日将至，作为今年暑假日本市场上惟一的次世代RPG，微软也是寄予厚望，下了血本进行宣传。日本甚至已经举办了先行体验会，当然从这种活动中流传出来的情报只可能是正面的，不过从目前来看游戏的素质应该还是有保证的。废话就不多说了，继续为大家介绍游戏的情报，当然还有美美的人设大图放送喽！

文 纱迦　美编 anubis

真名法典II	NBGI	角色扮演
X360 MAGNA CARTA II		日版
预定2009年8月6日	1人	7980日元
对应周边未定		

MAGNA CARTA II



卦与炼换术

在E3特刊上已经为大家大致介绍了一下本作独有的卦系统，现在关于卦的情报更加详细，在此为大家进一步详解。游戏中对卦的解释是存在于自然界内的元素，游戏中对魔法的称呼是炼换术，卦的种类则分为水火风雷四种。

卦是发动炼换术的条件，强力的炼换术需要有大量对应的卦存在才能发动。举个例子，当敌方有强力的风之炼换术时，我方可以抢先使用风之炼换术用光风之卦，这样敌人就无计可施了。不过除了利用自然环境中本来就存在的卦，优秀的炼换术师也可以凭自己的力量制造出卦，再加上各种自然现象以及地理特征，通过让特定物体破坏、燃烧、冻结、飘浮、爆破、导电，就可以制造出大量自己所需要的卦了。



乱国的宰相

敌

全名是休恩扎特 · 巴连。正是他暗杀了女王并监禁了公主，才导致一切的发生。普通人只知道他的谋略过人，对其战斗能力则是众说纷纭，无人知晓。

休恩扎特

声优：中田让治

シュエンザイト



©SOFTMAX CO.,LTD. ©NBGI





连携

战斗中玩家只能控制队长，不过可以换人。在暴走状态中如果换人，就会发生连携（CHAIN），连携发动后，“新上任”的队长会全能力上升。而换上来的队长如果也进入暴走状态，那么就会进入连携暴走状态（CHAIN DRVIE），这个状态下的攻击力会比正常的暴走状态要高。

连携暴走状态的好处还不仅限于此，当连携暴走状态结束时，队长会进入过热状态。不过只要在连携暴走结束之前使用特定技巧，换人前后两名队长的行动槽是会完全恢复的！正如官方所说的，连携就是胜利的关键所在，相信本作的战斗系统一定非常爽快！



克莱雅

声优：根谷美智子

クレア

美丽的女司令官

敌

朱特一行的敌人，兴趣是饰品和宠物，以两把手枪为武器。她出身平民，小时候父母人间蒸发，被休恩扎特扶养长大，凭借其出色的能力担任了北部军的司令官。她身边从来不缺献媚的男性，不过实际上却没有恋爱经验。







切换队长

不知从何时开始，能够在移动时切换队长的游戏就越来越少了，大部分时间内我们都只能看到主人公一个人跑来跑去。本作则可以随时切换队长，而不同角色拥有不同的能力，选择不同的人来担任队长也会有不同的效果。玩家控制的是队长，而同伴是由 AI 控制的，事先设定好的话能够在战斗中通过切换队长来产生连携。

从目前来看本作是非常强调连携的。目前官方已经明确表示玩家只能控制队长，由于有连携系统的存在，也相当于是能够间接对同伴下令了。

艾尔加

エルガー

声优：不明

残酷的杀人魔

敌

休恩扎特的忠实部下，北部军中拥有顶级战斗能力的强者。本性相当残忍，喜欢杀人取乐，令与其作对的人无不闻风丧胆。



预约特典 本作的预约工作已经如火如荼地展开了！只要在日本店头预约本作就会获赠一本画集，该画集的页数为40页，A5大小，相当有吸引力！如果同时购入X360加本作，更是会获赠一套本作的X360面板！





炎之炼换术师

克罗塞尔 クロセル

声优：杉山纪彰

表面上是个傲慢任性、看不起人的家伙，其实是个讲义气而又勇敢的少年。他的家族代代都拥有操纵火的能力，与比自己小5岁的妹妹关系很好，结果在战火中失去了双亲和父母。因此怀着对北部军的深仇大恨加入了泽菲的队伍。

形态变化系统

在目前公布的8名我方队员中，每个人都拥有两种攻击形态。玩家可以在任何时候（例如移动、战斗）切换这两种形态，形态变化系统是本作的重要系统。当玩家切换形态之后，使用的武器、技能甚至角色能力都会有所不同。以克罗塞尔为例，他拥有近战肉搏和远距离魔法这两种截然不同的形态，由此可见掌握形态的特征是多么的重要。根据不同的战况决定进入什么形态，乃是本作战斗的关键所在。

其他已知角色的形态

姓名	形态1	形态2
泽菲	杖形态：能使用各种攻击系的炼换术	扇形态：多姿多彩的防御技是其特征
阿尔戈	锤形态：使用巨大的锤子攻击敌人	斧形态：攻击力下降但范围更大
克罗塞尔	拳形态：近战专用的拳法家形态	火炎球形态：以炎之炼换术为主
塞蕾斯汀	芳香形态：以花香为武器，似乎是个辅助职业	弓形态：在远距离战中有妙用
露	飞镖形态：和弓类似的中远距离作战型	刀形态：以反手短刀为武器的近战类型，速度快



朱特的形态 ① 单手剑

◀以剑+盾的方式应战，攻击力下降但可以用盾防御，属于攻守兼备的类型。



朱特的形态 ② 双手剑

▶ 挥动大剑应战，不能装备盾牌。防御虽然下降，但攻击力大幅强化。



成长系统

本作的成长方式倒是比较传统，攒经验值升级就能令能力成长。不过技能是用SP来学习的，SP则是从升级获得的。技能升级是以技能树的方式进行的，不同形态的技能树也不同。技能树上除了技能名称之外，还有一些直接增加能力的格子，不同的格子需要的SP点数也不同。此外技能树上也有完全独立的格子，可能是要满足特定条件才能获得。

目前官方已经公布了朱特的技能树，其中单手剑有11格，总共需要16点SP；双手剑有14格，总共需要16点SP。看起来似乎不是太多，难道33级就能学满全部技能了？





伊格通是アビス族的战士，这一族的人看上去就是一只大鸟。伊格通是典型的乐天派，兴趣是分解机械和唱歌，不过同时他也是一个音痴。在战火中他失去了家园，加入到朱特的队伍中来。精通历史和机械的他梦想能够让古代的空中战舰复活，为此他每天都在进行设计。

乐天派鸟人战士

伊格通 イグトン

声优：山口胜平

关于声优

本作的声优阵容可谓非常强大，称得上是男女通杀。值得一提的是既有川澄绫子又有平野绫，这两位最近貌似形影不离，光是今年纱迦就记得有《女皇之刃》、《圣斗士星矢 冥王神话》，而且非敌即友，关系密切。





雷之炼换术师

露
ルウ
声优：川澄绫子

从小就被作为泽菲的贴身护卫而被培养着，冷静沉着、寡言少语，不过善于观察、行事大胆，对泽菲忠心耿耿。被泽菲派去刺探北部军的顶级机密，不幸被发现而受到攻击，故事由此而起。

卦能体

游戏中的卦是一种无形的元素，但当卦凝聚起来的时候，就会形成有形的物体，这就是卦能体（カモンド）。听起来似乎有点玄，其实大家就理解为某种饰品就可以了。卦能体的种类很多，有增加能力的，有预防异常状态的，还有附加特殊效果的。

相比之下更有趣的是本作的卦能体获得方式。除了最简单的开宝箱和敌人掉落之外，因为卦能体是卦的凝集体，所以在特定位置使用特定的炼换术也能获得。此外甚至还有直接在野外环境中抽取获得的，听起来似乎是个不错的设定，只希望别来一个全卦能体收集的成就。

另外卦能体能够装备到武器上。本作的武器上都有用来放卦能体的槽，把卦能体放上去之后就可以让武器获得各种追加效果。



支线任务满载

本作拥有超过100个的丰富支线任务，这些任务的目的多种多样。大部分都是关系到一些装备和道具的获得，此外亦有讲述各角色身世背景的支线任务。当然玩家是可以不去理会这些任务而直接挑战主线的，只不过这样的话定然会损失不少乐趣，也会给自己的冒险之旅增加难度。

而任务的发生条件也是多种多样的，不少任务都需要满足一定条件才会发生，此外还要连续式的支线任务。从伊格通的介绍可以看出来，本作应该有飞空艇，想必到了游戏后期大家就要开着飞空艇满世界解支线任务了。想想就觉得超值啊！







冰之炼换术师

泽菲的手下，活泼开朗的マレ族少女。マレ族的外表和人类比较接近，但一般寿命只有40多年，10年就能长为成人，到死都会保持青春的样子。塞蕾斯汀是为了达成目标决不放弃的性格，虽然外表很成熟，但实际上只有12岁。

塞蕾斯汀·罗阿
声优：钉宫理惠
セレスティン·ロア

个人感想 本作的最大卖点毫无疑问就是人设和声优，1代能取得销售佳绩也和这两点分不开。在本作中纱迦印象最深的角色便是克莱雅，除了拥有令人眼前一亮的靓丽人设，为其配音的御姐型声优根谷美智子也是个人非常喜欢的。8月6日赶快到来吧！



为了摆脱命运束缚的少女 琳蓓尔 登场!!

青色的瞳孔中隐藏着她的决心与意志

所谓的梦想，是无法把它实现的人们所编织出来的东西吧?

END OF ETERNITY

エンド オブ エタニティ

永恒的尽头	SEGA/tri-Ace	角色扮演
多机种 END OF ETERNITY		日版
预定2009年冬	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		

文 KarinP 美编 忽悠悠

Reanbell

第三名战斗同伴琳蓓尔，现年21岁的她，是名金发碧眼的美少女。由于先前在某一个事件中被男主角泽法（Zephyr）所搭救，之后加入了泽法与梵修隆的私人军事公司（PMF）一起行动，虽然外表看似是名柔弱的少女，不过战斗时的身手异常敏捷，从tri-Ace的一贯作风来看，这位应该便是本作的女主角了。

三人组的最后一名同伴，21岁。先前被卷入某个事件险些丧命时被男主角泽法所救，并加入了泽法与梵修隆的私人军事公司PMF。

作品概要

《永恒的尽头》，是制作过多款经典RPG的tri-Ace与SEGA共同合作的以“枪战”为主的RPG新作。在走向世界终结之路上，以逐渐展开的以“命运”为主题的深邃剧情，并且融合了全新的RPG枪战系统，发挥出魄力满点的演出效果。玩家将以人类生存的最后一片净土——巨大机械装置“巴赛尔”为舞台，展开扭转命运变革的末世冒险。



▲战斗时华丽的画面配合3A为其独创的战斗系统可谓是本作的一大玩点。

©SEGA



琳蓓尔对这个青色的吊坠似乎很有感情，眼神告诉我们，这个吊坠似乎对她很重要。

做为PMF一员的神秘少女

作为PMF团队的一员，琳蓓尔与泽法、梵修隆有着完全不同的处事方式，少女在被泽法搭救之前究竟发生过了什么？而又是什么事件导致了少女为了摆脱命运的束缚而战斗到现在的呢？这三人身后所背负的命运势必会刻画得相当耐人寻味。



▲工作时的琳蓓尔，通过化妆和改变穿着来隐藏自己的另一面。

▶身穿便服的琳蓓尔，只有在作为PMF工作时才会化妆。





以往的人物介绍



泽法 Zephyr

从小就在巨大机械装置“巴塞尔”内长大的少年，由于某个事件与梵修隆相遇，现在作为PMF的一员与他一起生活。

梵修隆 Vashyron

原本为军人的他一直受到泽法的仰慕，而当他接到“控制住这个暴走的少年”的命令后和泽法“命运”般地相遇了。





实验体20号 Subject #20

在游戏中被设定为有着悲惨身世的少女，在20岁时了结了自己的生命，同时也是她对命运安排所作的抗争。

战斗时毫不示弱地活跃表现！

外表看上去比较柔弱的琳蓓尔在战斗中可是丝毫不逊色于其他队员的，相反，她的灵活度远胜于其他两个角色。和男性一样可以装备手枪、轻机枪等其他武器，回复道具都可装备，在战斗时还有许多独有的动作表演，其华丽程度自然不用说。





▲▶从图中可以看见琳蓓尔的HP虽然很低，但应该还有其他方面能力的补正，例如治疗技能或者敏捷度？

和泽法、梵修隆一起为了对抗命运而战斗！

KEY WORD

●巴塞尔

人类生存的最后之地，建立在一大片废墟之上，而本作的冒险舞台就将在这座巨大的空中机械内展开。

●嘉迪那尔

巴塞尔的住人们所信仰的指导者，独特的装束覆盖着全身，居住在巴塞尔的最上层。



▲巴塞尔的外部一片荒无，是没有人居住的不毛之地，游戏中是否能去其他地方还是个未知数。

▶特殊的移动攻击，也可以说是游戏中必杀技，而此时人物会有大魄力动作的演出效果，身为女性的琳蓓尔其动作一定华丽而又优美。



运用有魄力的动作击倒敌人





◀特殊的移动攻击中还加入了跳跃要素，在面对不同的敌人时还需要用跳跃来攻击敌人的弱点。

在巨大的机械化城市内自由冒险





◀▼ 大多数建筑都融合了一定的机械部件，而人们早已脱离不了这种生活环境了。



各式各样的重要设施

游戏里的重要场景

艾贝尔城

存在于巴塞尔内的一个重要城市，可以说是整个巴塞尔的流通据点，贸易十分发达，是整个巴塞尔中最繁华的地方。艾贝尔城曾经是泽法居住过的地方，而PMF的依赖所“阿吉特”也设在这个城市，通过达成指定的任务，例如探索、搜查、接受委托等等来进行游戏，也能触发其它很多分支事件，游戏的基本流程就是在这里展开的。



▶ 巴塞尔有着严格的等级划分制度，上层居住着贵族，下层居住着一般平民，而中层就是流通据点艾贝尔城。

艾贝尔城的重要设施之一



阿吉特

PMF的聚集所，现在泽法与琳蓓尔居住之所，在这里可以进行游戏的记录和回复体力等。



▲▶ 相信阿吉特是游戏中进出最为频繁的地方。





屋顶可以触发特殊事件?

◀ 在巨大的机械城市内仰望夜空是怎样的感觉呢？或许还有比较浪漫的特殊事件。

艾贝尔城的重要设施之二



基尔德

PMF的主要工作场所，在这里的揭示板可以接受许多依赖任务，有时还能接到巴塞尔领导者的主线任务，当完成这些任务后就可以获得金钱以及道具等等的报酬了。





◀ 和揭示板的老板娘对话就可以接到任务了，主线任务会有明显的提示，而任务的报酬在揭示板里写得非常明确。

文 九兵卫
美编 木仙



MONSTER HUNTER 3 tri

モンスターハンター

狩猎的号角即将再次吹响！

怪物猎人3 tri		Capcom	动作
Wii	Monster Hunter 3 tri		日版
	预定2009年8月1日	1 4人	5800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

随着发售日8月1日越来越临近，本次的前线报导也将是《怪物猎人 3 tri》发售前的最后一次信息大汇总。除了新怪物冰牙龙的登场，我们还为大家带来游戏的另一个重要组成部分——在线模式的彻底透析。身为猎人的你，做好即将踏上全新的狩猎征程的准备了吗？



▲当冰牙龙张开翅膀开始盘旋时，发起攻击的方式和时机都将变得非常难以判别。

冻土



冻土是本作又一全新加入的场景。这里常年大雪纷飞，远远望去只能看见白皑皑的山峰以及绵延成片的针叶树林，急湍的河水中还漂浮着大量的浮冰……



▲由于冰牙龙的尖爪锋利无比，所以它可以自由攀爬各种岩壁，攻击从平面变为了立体。

冰寒的帝王 冰牙龙



ベリオロス

冰牙龙是生活在寒冷的冻土之上的一种极其凶暴的银色飞龙。从外形上来看，冰牙龙和轰龙十分类似，但不同的是冰牙龙浑身呈白色，潜伏在雪地中不容易被发现；而更加锋利的尖爪和棘刺也显出它致命的攻击性。两颗鲜红色的大牙是冰牙龙最具标志性的特征，大多数被其捕获的猎物均命丧于此。面对如此凶暴的嗜血怪物，即使再老练的猎人也会畏惧三分。

飞龙种





▲冰牙龙不管在空中或地面都可以让周围卷起夹杂着冰柱的旋风，这是对猎人威胁较大的一种攻击方式。

沙尘都市 罗古拉库

网络模式据点

矗立在大沙漠中心地带的都市——罗古拉库，这里是飞行船以及沙漠商队停泊聚集的咽喉之地。忙碌的人们利用大大小小的交通工具往来于罗古拉库，他们将食物、燃料以及各种生活用品运送到这里并进行交易。不管是白天还是黑夜，罗古拉库总是熙熙攘攘、热闹非凡。



日夜更迭

作为网络模式猎人们据点的罗古拉库，这里的一切都是随着时间流逝而不断发生变化的。明朗清新的早晨、烈日当空的正午、繁星点点的夜晚，不同时间段的景色都会有着巨大的差异。但不管何时，罗古拉库总是充满了人气，猎人的狩猎活动也不会受到影响。





城门



这里是猎人们来到罗古拉库首先需要拜访的地方，它也是整个城市的“玄关”。两根巨大的石柱极为醒目，相信就算是初来乍到的新手猎人也不会找不到吧。这里还有很多方便猎人之间相互搜寻的设施。





城门既是整个网络模式的入口，也是猎人之间相互联系与交流的重要场所。因为不仅是狩猎，生活中的猎人们也要进行一些其他的社交活动，这一点同样非常重要。

罗古拉库指引所



由罗古拉库观光协会负责运营的公益性机构，当不熟悉地形的猎人遇到困难时，就可以来到这里向他们寻求帮助。不仅仅是街道中相关设施的信息，向导猫还会为猎人带来特价商品、事件活动等其他方方面面的情报。

向导猫

广场

穿越了城门，可以从高台上眺望到城市周围湖面的是一片宽阔的广场，这里也是罗古拉库的商业中心。数量众多的商贩在店铺或者摊位上兜售来自世界各地的珍贵商品。当猎人们需要对道具以及素材进行交易时，那就去广场转一转吧！



道具交换所

道具交换所是将自己所持道具进行等价交换的场所。这里的女主人每天都会列出一份长长的清单，猎人们可以从中选择自己需要的进行交换，这样能节省下不少金钱。





调和屋



老猎人们都知道，利用不同的素材调和出一些实用道具是狩猎前的一项重要准备工作。但对于一些新手而言，由于没有足够调和书，所以即使攒齐了素材，调和也很容易失败。广场上调和屋的出现则解决了这样的困扰，只要提供素材和一定的费用金，工匠就可以帮猎人完成调和的全过程。不过，调和屋只接受猎人已经尝试过的配方的调和委托。



家具工房



除了武器以及道具，广场上还有一家可以定做室内家具以及装饰品的工房。在这里只要将必要的素材交给店主，他就会为猎人免费开发出各种别致的家具。将这些可以体现主人个性的物品放在罗古拉库宿屋的客房里，绝对是猎人们彰显自我的最佳方式！

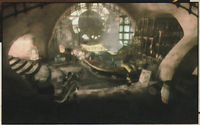


酒场



酒场的前身原本只是猎人们单纯接受各种狩猎委托的集会场所，后来由于人气的不断高涨，食堂等一些其他设施也陆续加入了进来。即使在没有外出狩猎的日子里，猎人们也可以在酒场打发时间并结交到各种各样的朋友。

工房



工房是整个罗古拉库的锻造和冶炼中心，这里拥有最先进的熔矿炉和机械设备。猎人带上自己的素材并交纳一定的费用，就可以托付这里的武器工匠帮忙加工各种武器和装备。虽然一些初级装备可以在武具店直接购买，但中后期的大部分强力武具的锻造工作还是需要在加工屋完成。

宿屋街道



这里是为留宿于罗古拉库的猎人们建造的住宅区，只要在猎人公会进行简单的登记，即使是猎人新手也能在宿屋街道租借到一间属于自己的客房。随着HR等级的提升，猎人所能租借的客房也能从简朴慢慢变得豪华，加上一些特制的家具和装饰品，猎人们甚至可以将房间装扮得如同高级宾馆一样奢华。



聚集同伴之力，挑战暴虐荒神！



看到本作的画面之后，很多人都会觉得这是一款“未来版”的《怪物猎人》，没错，它们两者在敌人、武器设定以及基本游戏方式上都有着惊人的相似。但这对于掌机玩家来说也是一件好事，本作的出现给联机合作类游戏带来了一种新的思路，感兴趣的玩家赶紧来看看具体情报吧！

GOD EATER®

文 九兵卫 美编 木仙

故事

一方是侵蚀地球的荒神，一方是为了生存而抗争的噬神者，水火不容的这两股力量却拥有着同样的细胞。而想要击败颠覆未来文明的始作俑者，噬神者必须依靠这样的优势以毒攻毒并最终消灭荒神，这也是他们所必须背负的责任。

关键词 噬神者

在荒废的未来世界，既有放弃希望而只知道成日祈祷的人，也有主动拿起武器去抗争命运的人。凭借惟一能与荒神战斗的武器——神机的力量，那些被称为“噬神者”的少年踏上了漫漫的征程。



并肩作战的同伴

除了玩家自己，游戏一开始就提供了多名人物作为我们战斗的同伴。这些同为噬神者的人们，都是从一个名为“芬里厄（斯堪的纳维亚神话中被诸神用魔绳系住的狼形怪物）”的组织接受各种讨伐任务。在主角被卷入巨大阴谋的冒险途中，他们也将发挥极其重要的作用。



◀本作纷繁复杂的故事剧情也同样值得我们期待。



自定义主角



在本作中，玩家可以定义自己在游戏中的分身。从发型、皮肤到身材和语音等等，我们可以创造出一个只属于自己的个性角色。作为一款以联机为卖点的游戏，这样的设定当然是少不了的。以这样的主角踏上冒险之路，玩家们的代入感和投入程度也会大幅提升。

噬神者	NBGI	动作
PSP God Eater		日版
预定2009年冬季发售	1～4人	价格未定
对应周边未定		

©2009 NBGI

快节奏的多人合作战斗！

本作中，玩家并不是孤军奋战，面对体型和力量都要比自己大很多的敌人，只有和同伴相互合作才能最终取得战斗胜利。不仅仅包括相互救助、齐力攻击、掩护分散等这些简单的配合，玩家之间还可以交换个人所获得的敌人能力。利用自身武器和装备的优势制定互有分工的对策，这一点在战斗中是非常重要的。

关键词　神机

让荒神的细胞与人体相连接并被作为武器使用的便是“神机”，它是噬神者在战斗中使用的强力武器，种类也有区别。由于神机属于一种生物武器，所以可以对敌人发起吞噬等特殊攻击。



神机系统



枪形态

除了狙击以及突击效果，能将属性附加在弹药上也是枪形态的一个特性。

剑形态

在剑形态下既可以使用大范围的挥斩，也用使用近斩来发动连续攻击。



捕食形态

将神机上寄存的荒神细胞解放，武器就会进入捕食形态。它可以在一定时间内捕获并复制敌人的能力。

◀不同武器的捕食形态各有不同，能力上也会有一些变化。

神机模式解放

剥夺敌人的能力并予以己用，这是本作战斗系统中最大的特色要素。想要实现这一点，玩家可以先进入“神机解放模式”，这样也能大幅提升行动速度以及攻击威力。获得了能力，我们还可以将能力转移给其它战斗中的同伴，在将各种能力合而为一之后，该角色就能够发动威力巨大的最终奥义！



吞噬敌人的能力吧！

极具压迫力的巨大BOSS



ボルグ・カムラン　钢铁的守护骑士

原型为蝎子的巨大荒神，它拥有极高的移动速度和钢铁般的防御盔甲，更为关键的是它尾部锋利无比的尾刺对于噬神者来说具有致命的效果，是战斗中非常棘手的敌人。

サリエル　魔眼的女王

被称为“死亡天使”的大型荒神，其额头的魔眼发射出的光线可以给对手带来极大的伤害，甚至有时还会带来某些病气效果。由于大部分时间它都是在空中飞行，所以战斗时会很不方便。

ヴァジュラ　疾奔的雷帝

所有公布的荒神中，最令人生畏的莫过于这头仿佛被激怒的“狮王”。它的金色鬃毛是带电的，可以对敌人发起猛烈的雷击。而在物理攻击方面，眼花缭乱的跳跃速度以极度的攻击欲望似乎都在证明它的“王者”地位。



关键词　荒神

这是一种突如其来出现的谜之生物，对于普通人类而言，它们拥有近乎神一般的强大身躯和力量，所以被畏惧地称为“荒神”。

马克斯·佩恩3	Rockstar	动作射击
多机种	Max Payne 3	美版
	预定2009年冬季发售	1人	售价未定
	对应主机为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

自从 2003 年的《马克斯 · 佩恩 2》之后，这个鼎鼎大名的动作游戏系列足足潜伏了 6 年，而当马克斯 · 佩恩再度出现在人们面前时，却再也不是我们熟悉的那个英姿勃发的警察，而是变成了一个留着络腮胡的光头大叔，让人找不到任何熟悉的感觉。马克斯 · 佩恩早已失去了工作、失去了爱人、失去了理智、失去了生存的理由……这一次他将为何而战？

文 星夜 美编 anubis

英雄末路 罪恶相随

MAX PAYNE 3

圣保罗黑帮天堂

《马克斯 · 佩恩 3》将会带给玩家全新的感觉，当然这不仅是因为主角变成了光头大叔，这是由Rockstar首次接手打造的《马克斯 · 佩恩》，而Rockstar的作品总是充满浓烈的地域与文化气息。不论是自由城的密集高楼群、还是《校园坏小子》的青春校园，Rockstar游戏中的背景总是与其游戏角色浑然天成。

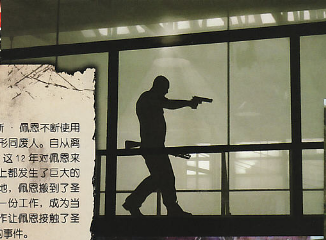
前两作充满了经典老电影的感觉，漫画般的剧情处理在当时还较为罕见。而Rockstar温哥华工作室将系列标志性的特征全盘推翻，故事背景则是发生在拥有 2000 万人口的南美洲大都会圣保罗。

圣保罗的贫民窟是全球犯罪率最高的地区之一。除了毒品交易外，臭名昭著的巴西第一黑帮“第一首都指令”（简称PCC）控制了整个城市的地下秩序，自从 1993 年成立以来，他们组织了大规模的监狱暴动、抢劫与高级别的绑架案。以贪污腐败著称的该市警察对黑帮横行无动于衷，谋杀成为圣保罗年轻人意外死亡的头号死因。圣保罗这样一座欲望与罪恶并存的城市成为马克斯 · 佩恩的绝佳舞台。与过去一样，为了带给玩家最真实的感受，Rockstar进行了深入的实地考察，他们派出 10 名开发者前往圣保罗取景、收集资料。他们甚至带上了一堆昂贵的 3D 扫描器材，聘请当地居民，将其形象扫描到游戏中，确保玩家在游戏中碰到的路人与敌人尽可能地符合当地人的特征。





■圣保罗密集而多样化的建筑群将成为激烈枪战的完美背景



◀由于这次马克斯·佩恩的年龄与形象都变化很多，因此Rockstar决定不再找前作的配音演员James McCaffrey，他们将会启用一名新配音演员，不过不会是好莱坞明星。

保镖生涯

在前作的事件之后，马克斯·佩恩不断使用止痛药和酒精麻痹自己，终日形同废人。自从离开纽约警局后已经过了12年，这12年对佩恩来说虽生犹死，他在精神和身体上都发生了巨大的变化。为了逃离纽约这个伤心地，佩恩搬到了圣保罗，他在私人保镖公司找到一份工作，成为当地某名门望族的保镖。这份工作让佩恩接触了圣保罗的黑社会，卷入了一系列的事件。





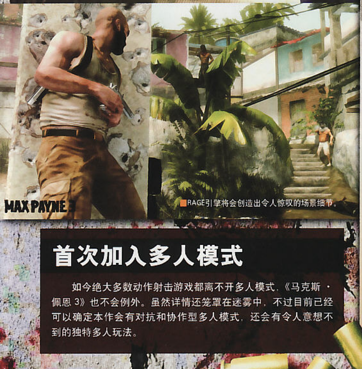
在子弹时间的状态下，你将会看到异常丰富的细节，例如以真实物理效果从弹舱不断弹出的子弹壳。

子弹时间王者归来

不管场景如何变化、主角如何改变，作为《马克斯·佩恩》灵魂的枪战内容将永远不变。优雅而精彩的慢镜头是游戏最大的特色。不过从系列第一作发售至今的8年时间里，子弹时间系统早已在动作射击游戏中泛滥成灾，Rockstar该如何捍卫《马克斯·佩恩》在这一领域的王牌地位？

本作使用了《横行霸道IV》的RAGE引擎和NaturalMotion Euphoria物理系统，将最新的动作捕捉技术与该物理系统结合，将会让慢动作的表现更酷、更真实。人物的动作细节令人印象深刻，当佩恩跃向侧面板条箱（与场景中的很多物体一样，板条箱也是完全可以破坏的）时，你能感觉到他的身体重量，能够看到他试图保持身体平衡与冲力的细微动作，在地上翻滚躲避子弹的同时，也可以朝多个敌人瞄准射击。本作非常强调掩体的使用，你也可以抓个敌人当肉盾，这时也可以同时移动和射击。当佩恩被敌人击中即将死亡时，画面会渐渐变黑，但如果你的最后一颗子弹刚好将对方击毙，将会触发佩恩的肾上腺素爆发，使其死而复生。

有趣的是，本作的慢镜头也应用到其他方面，Rockstar称其为“场景子弹时间”。简单的说，这有点像很多游戏中都有的QTE部分，在特殊时候镜头变慢，玩家可以做出正常速度不可能实现的动作。例如，你可以操作佩恩翻越墙壁，接着从铁皮房的屋顶跳下，在降落的同时优雅地干掉两旁的敌人。有时候画面会进入“子弹镜头”模式，这时镜头角度会发生变化，像电影一样以更具视觉冲击力的视角呈现佩恩的动作。Rockstar透露，虽然本作是以枪战为主，不过也有一些意外惊喜等待玩家。



RAGE引擎将会创造出令人惊叹的场景细节。

首次加入多人模式

如今绝大多数动作射击游戏都离不开多人模式，《马克斯·佩恩3》也不会例外。虽然详情还笼罩在迷雾中，不过目前已经可以确定本作会有对抗和协作型多人模式，还会有令人意想不到的独特多人玩法。



文 雷电 美编 NINA



■长距离飞跃，尽显极限运动本质。

Codemasters 一直代表着赛车游戏最高水平，由它制作的“《科林 · 麦克雷拉力》系列”作品于 1998 年诞生，如今已有十余年历史。2007 年 9 月科林 · 麦克雷不幸辞世，以他为代言的系列拉力赛车作品更名为“尘土飞扬（Dirt）”，登陆次世代的第一作拥有赏心悦目的画面并延续了系列的优秀系统和手感。如今，重生的经典拉力赛车作品最新作《尘土飞扬 2》即将面试。

注：欧洲仍旧保持《科林 · 麦克雷 尘土飞扬》这样的名称，欧洲以外地区的版本彻底更名为《尘土飞扬》。本前线只对应内容相同的 PS3 和 X360 版进行介绍。

COLIN McRAE DiRT 2

尘土飞扬2	Codemasters	竞速
多机种 Dirt 2		美版
预定2009年9月11日发售	1人	59.99美元
对应机种为Wii、PS3及X360		对应玩家年龄：10岁以上

极限运动姿态越野赛！



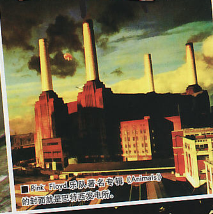
拉力赛与其他以公路、赛道赛为主的赛车游戏的最大不同当然就是游戏的主题——越野赛（Off-road Racing）。Codemasters 工作室的招牌性标语就是“极限运动姿态的越野赛”（Off-road racing with extreme sports attitude），这也是本作 18 个月的开发时间中一直贯彻的制作理念。从游戏中我们能体验到游戏与《GT 赛车》的“小资”情调完全不同的风格——狂野、奔放、自由。从游戏的名称“泥土”（Dirt）中我们就可一目了然，大颗粒、粗线条是游戏的整体氛围，但是游戏张狂的粗线条下却又拥有值得称赞的细节！

全新感觉的赛道：更大、更好、更极端！

游戏在继承系列前作“越野”精神的基础上，增加了与传统越野赛事不同的全新内容。目前放出的情报看，本作将一部分焦点从野外拉力竞赛转向人工场地化的极限运动上，这也是目前世界拉力赛的一个大方向。此转变在本作的场地选择上有非常显著的表现，包括伦敦巴特西发电所（London's Battersea Power Station）和虚构出的洛杉矶郊区复杂的宽敞赛道将是本作标志性的场景，前者更是有如皇冠上的宝珠一样的地位，完全衬托出本作场景制作的目标：更大、更好、更极端。



■游戏中的巴特西发电所。



■Pink Floyd乐队著名专辑《Animals》的封面就是巴特西发电所。

©2009 The Codemasters Software Company Limited. All rights reserved.

相同车辆对不同地形的应对是车手最大的考验！



▲虽然这是预渲染的画面效果，但是从同引擎的《起跑点》的实际效果看，实际游戏画面的最终效果也不会比这样的画面差太多。



□平坦路面



□沙砾



□水洼

和系列作品相似，在单圈的赛道中，玩家会经历多种地形的混合路面，包括平坦的柏油路、沙砾、松泥土甚至两英尺深的水洼（相当于60厘米）。当玩家驾驶赛车通过不同的地形时，操作感的变化将更加明显，因车体即时运转情况的变化导致的操作变更非常考验玩家的技术，手柄的振动效果也会有明显不同，从而为玩家增加真实感。

新作和《起跑线》一样使用了Codemasters自己开发的Ego引擎（※注），在制作人演示中，我们可以看到游戏引擎的最新效果。泥和水是越野赛中不可缺少的两个元素。全新的引擎表现出车轮摩擦地面卷起细小沙石的效果，车尾的滚滚浓烟和灰尘也质感十足。水的效果在本作中更是有了长足进步，在车辆驶过水洼时水面泛起的涟漪非常逼真，其他车辆再次经过时水花的叠加效果也会呈现出来，车辆经过水洼时还会在车身上留下泥水的印迹，如果使用车内视角，会看到溅起的水花疯狂喷涌到挡风玻璃之上，视野变得扭曲、模糊，雨刷快速刷动，一小段时间后才能重新看清赛道。

注：Ego起源于《尘土飞扬》中使用的Neon引擎，是Neon的进化版，两者都是由SCE的跨平台引擎PhyreEngine发展而来的，经过Codemasters的全力改造，从而更适合表现赛车游戏。使用PhyreEngine制作的游戏非常多，《花》就是其中比较著名的作品。

更逼真的物理模拟

赛车游戏的手感是与画面感觉同等重要的部分，本作加强了车体重量感，与系列前作直接计算整个车体的重量不同，新作的实际游戏运算中，根据车辆的不同状态和牵引情况将重量分配到四个轮子上。

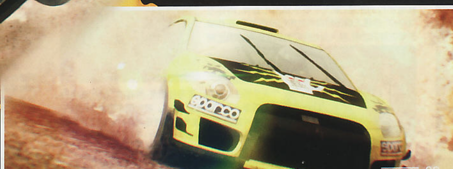
车体损坏系统也仍旧优秀，除了车体金属的弯折、破损之外，车爆胎后瘪下去的效果也尽显无疑。



■车体损坏系统也是重中之重，破坏的不光光是外表，对机车的实际行驶情况也有非常大的影响。

与《起跑点》的融合

同小组的《极速赛车手 起跑点（Race Driver：Grid）》是以公路、赛道赛为主的同引擎作品，《尘土飞扬2》自然会沿用《起跑点》的一些优秀设定，将被以后的赛车游戏大肆使用的“时间倒回”功能自然不会在本作中缺席。前作《尘土飞扬》中没有玩家与玩家直接对战的模式，只有建成房间、一同开始比赛、单人在赛道上飞驰、最后统计时间分出优胜的线上模式，新作会延续《起跑点》中更火爆的线上对战模式，你可以与世界各地的朋友一同在赛道中并肩行驶，碰撞出激情四射的火花。



新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

栏目主持 晴天&星夜

或许是由于七八月份有《勇者斗恶龙Ⅸ》和《怪物猎人3 tri》两款怪物级的软件坐镇游戏市场，所以日本其他各大厂商都把新作的发售时间推迟到了9月之后，而本期短波的重点自然也放在了这些作品上。《极限脱出》作为Chunsoft的另一款原创文字游戏估计在公布的时候被《428》抢去了不少风采，对这款游戏有兴趣的读者千万不能错过具体的情报哦。



曾几何时，平台动作类游戏是最主流的游戏类型，自从进入3D时代后，这种游戏类型辉煌不再。不过在次世代的怀旧热中，平台动作游戏再次兴起。这次就为大家介绍两款大受关注的2D平台动作游戏新作，它们的画面简单，但创意绝不简单！



战极姬

PS2 策略角色扮演 ■战极姬 ■日版 ■SystemSoft Alpha ■预定2009年9月24日发售

其实单从游戏名称上，很多玩家都能猜到游戏的故事或多或少都与"日本战国时期"有一定联系，而作为游戏最大的卖点，最让人惊讶的莫过于游戏大胆地将战国时代的诸多名将化身为"美少女"（和《一骑当千》、《恋姬无双》等作品有异曲同工之妙），为我们讲述在那个特殊的年代，由少女们所演绎的一幕幕经典之战。另外根据官方目前公布的消息，本作同样会有PSP版同期推出，如果你已经将PS2尘封，或者这也将成为你体验本作的另一个理由哦。

［文：晴天］

追加要素

游戏的主要目的简单明了，玩家需要操作各个名将四处征战来扩大国家的领土，最终达到全国统一的目标。而为了吸引更多的新玩家，精明的厂商在保留原PC版全部内容的基础上也分别针对两个不同的版本增加了各自的新角色，并对90%以上的PC版原画进行了重新绘制，绝对能让老玩家也能有耳目一新的感觉。

在战乱中降临的少女们

战斗部分

当我方与敌人进行作战时会进入特殊的"合战部分"，除了合理利用兵种间的相生相克外，发动各种武将的技能也是出奇制胜的最佳手段，顺便还能收集到不少养眼的CG图。





◀战斗的规则比较传统，任何玩家都能轻松上手。



▶游戏的策略部分有几分"三国志"的味道。

新增角色



PSP版 立花道雪



PS2版 伊达政宗

极限脱出 9小时9个人9扇门

NDS 文字冒险 ■极限脱出 9時間9人9の扉 ■日版 ■Spike ■预定2009年冬季发售

［文：九兵卫］



一场考验脑力与心理的逃脱游戏

本作是Spike推出的以推理为主要游戏方式的文字冒险游戏，作品除了强调"逃生"这一主题，还将数字解谜游戏很好地融入了流程中，让玩家的投入程度也大大获得提升。我们就先来认识一下本作吧！





淳平

21岁的淳平是一名普通的大学生，和紫是从小青梅竹马的玩伴。玩家在游戏中将操作他进行思考和推理，和另外8个有着相同境遇的人一起，最终从这恶梦般的神秘场所逃脱。

紫

紫的原名叫茜，是和淳平同龄的女大学生。同样出于未知的原因，紫被"ZREO"绑架到这里，天然而迟钝的性格让她就像是随时需要照顾的小妹妹一样，因此逃脱过程中要特别关心。



游戏模式

本作的游戏流程分为三个部分：小说部分——和其他音像小说游戏类似，玩家通过阅读剧情、选择故事分支来了解各个人物关系以及整个事件的来龙去脉；逃脱部分——此时玩家需要以"九进制游戏"（组合9以内的数字）来从编号房间中逃脱，简单来说就是收集各种信息进行解谜和推理；迷你游戏——在流程的发展中起过渡的作用，类型和玩法都会非常简单。



故事的开始

大学生淳平过着再普通不过的生活，某天一名头戴生化面具、自称为"ZERO"的怪人袭击刚刚回到家门前的淳平，在他被击晕去意识之前，怪人对他轻轻地说了一句："九进制游戏开始了……"。醒来后，他发现自己竟然身处一个完全陌生的房间。更奇怪的是，房间的门上用血色的涂料写着一个刺眼的数字"5"。被封闭在密室中的淳平脑中一片茫然，他所能想到的便是怎样从眼前的这个房间逃脱出去，而时间限制为9小时……





PSP | 皇女之刃 混沌螺旋 | 2009年12月17日发售

由于游戏的主要内容围绕众多女性角色展开，所以在战斗中敌我双方的角色也被设定了"强"、"美"、"优"三种属性，从左到右循环克制，如果使用有利属性进攻将会得到攻击和命中率的加成，防御时则能减轻角色所受到的伤害。

魔法工厂3

NDS ■ルーンファクトリー3 ■日版
模拟经营 ■MMV ■预定 2009 年内发售

晚上禽兽白天人的幸福生活

［文：纱迦］

“《魔法工厂》系列”诞生以来一直受到很多玩家的推崇，平凡的牧场生活在融入了战斗要素后乐趣更多，而且系列一贯鼓吹的结婚系统在有了大牌声优们的加盟后也更具吸引力。这回的3代加入了主人公变身的邪恶要素，究竟怎么个邪恶法就请往下看吧！

故事简介

在一个暴雨之夜，希娅在自己家前捡到了一个可怜的小怪物。在心地善良的她的照顾之下，小怪物终于恢复了健康，不过令她没有想到是，怪物康复之后居然变身成了一名少年。不过这名少年失去了记忆，只好暂时待在希娅的牧场里开始生活。



本作的主人公，能够变身为金色小羊。

禽兽生活

麦斯一开始是以金色小羊形态出现的，他的这种变身能力来自于装备的变身皮带。从目前的情况来看不排除麦斯还能变身成其他怪物的可能性。在故事的开始，村庄里只有希娅知道他的秘密，因此麦斯以人和怪物形态与其他人交流时，会出现截然不同的后果。变身为怪物的麦斯拥有战斗能力，和过去的人类主人公有很大不同。



▶这位就是捡到麦斯的希娅，她是游戏的女主人公，当然也是结婚对象。

神秘种子

以前的怪物同伴系统也依然健在，只是换成了一种神秘的种子，这种种子被称为是 ACTIVE SEED。这个种子其实就是一种拟人化的植物，它能够充当以往的怪物同伴的作用。除了在战斗中出力之外，还可以利用植物的特性来解谜。神秘种子的种类也是丰富多彩的，目前已知的便有南瓜、向日葵、仙人掌。



▲带着猥琐的仙人掌一起战斗。



舞台是大树

这回的故事发生在名为夏伦斯（シアレンス）的小镇。这个小镇上有一棵参天大树，只有受到大树呵护的地方才能种植作物。为此主人公把家安到了大树里面，然后在大树的地下经营着地下牧场。从目前来看地下牧场似乎和过去没有什么不同。

◀一片狼籍的地下牧场等着你来收拾。

幸运星 网络偶像大师

［文：晴天］

PSP ■らき☆すた ネットアイドル・マイスター ■日版
模拟育成 ■角川书店 ■预定 2009 年 12 月 24 日发售

由四格漫画改编的超人气动画《幸运星》即将以全新的面貌登录 PSP 平台。游戏讲述的是《幸运星》成员们为了成为网络偶像而活跃在各个地方，而我们则要扮演经纪人来支持和帮助她们提升人气，最终成为顶级偶像。这款借鉴了《偶像大师》的 FANS 向作品相信能吸引到不少宅男玩家的眼球吧。

当泉此方也当上偶像大师

宣传的地点

为了让以上四位幸运星们迅速成为偶像，身为经纪人的玩家需要在此方的街、秋叶原、网络社区、博客这四个主要地点秀出偶像的风采，只有被人们熟知才能迅速提高人气，为今后的发展创造更好的条件。

此方的街

泉此方家附近的街道，虽然有各种可以活动的地方，但想要聚集人气还是应该去秋叶原。





秋叶原

商店、步行街、女仆咖啡厅，在这个宅男聚集的地方绝对是迅速提高人气的宝地，还等什么？赶快行动起来吧！

网络社区和博客

在网络社区里同样有街道、卖场、动画网站等地方可以前往，而博客的开设也是提高人气的方法之一，这点是不是和现实世界中大多数偶像的宣传手段有些相似呢？



可爱的偶像们



受父亲影响十分喜爱动画和游戏的宅女。身材矮小但是体育神经超群，有异于常人的独特触感，喜爱的食物是巧克力螺面包。

此方的同班同学，同时也是有名的富家女，成绩优秀，品行端正，身材一流的天然系眼镜娘。

柊司的异卵双胞胎姐姐，学习成绩优秀但不擅长料理。虽然和此方他们不同班，但经常跑过去跟此方互相吐槽的双马尾傲娇娘。

此方和美幸的同班同学，运动和成绩都一般，惟一擅长的是料理。虽然对人十分和善，但是有着和此方一样的惰性。

成绩发表

虽然上面说了那么多增加人气的方法，不过玩家实际取得的成绩如何还是要通过各种和比赛来判断。和其他同类游戏一样，游戏中为幸运星偶像们准备了众多的换装道具，如果想吸引 FANS 的眼球，那就要好好搭配每次比赛的出场装扮了。



▲不同的比赛会对参赛者有一些特殊的要求，合理把握每个角色的特点才能搭配出更有竞争力的造型。



◀随着玩家排名的不断上升会获得数量不等的点数奖励，购买偶像用品就靠它啦！

PS2 | 狂热节拍 IIDX16 | 2009 年 10 月 15 日发售

作为系列在 PS2 上最后一款作品，双光盘的容量不但收录街机版的全部歌曲，制作小组还特地将系列之前作品中的经典曲目集合在一起制作成“特典盘”，相信只要是 FANS 都没有任何理由错过它，当然拿来收藏也是一个不错的选择。

薄暮传说

PS3 角色扮演 ■Tales of Vesperia ■日版 ■NBGI ■预定2009年9月17日发售

[文：九兵卫]



新要素满载！

在之前的报道中，我们主要向玩家介绍了PS3版《薄暮传说》的新角色。作为一款移植版，游戏的新增要素非常丰富。不管你是否玩过本作，9月17号，我们都将体验史上最炫目、最爽快的"传说"之旅。

大幅增加弗林戏份

▼成为同伴意味着弗林可以学会更多的技能并在战斗中使用。



在X360版中，号称第二男主角的弗林在游戏里大部分时间都是充当绿叶的作用，只是在终盘时的一场强制战斗会暂时加入，这让很多玩家留下了不小的遗憾。而本次推出的PS3版为了回应FANS的呼声，制作小组不但在剧情上大幅增加弗林的戏份，也还同时给予了玩家更多操作他的机会，战斗中他将作为一名同伴与我们携手作战。不夸张地说，弗林就相当于本作的另一个新加入角色。



▲PS3版特典附送《深渊传说》造型服装的下载卡。

全新的BOSS

除了普通敌人以外，《薄暮传说》还在玩家冒险的途中安排了各种各样的BOSS。虽然这些强力的敌人是对我们实力的极大考验，但胜利后也能得到丰厚的报酬。本作在保留原有全部BOSS的基础上，也增加了不少新的BOSS，激发了玩家进行冒险的动力。



更多的技能

《薄暮传说》的战斗一直是被玩家所称赞的亮点，PS3版将在此基础上进一步做出强化。游戏中几乎每一个角色都增加了新的战斗技能，连续技也会重新进行调整。这让玩过前作的玩家有了继续进行研究的空间，战斗的华丽程度也因此大幅提升。



◀战斗中新技能的特写画面极为华丽。

召唤之夜X 泪之王冠

NDS 角色扮演 ■サモンナイトX ～Tears Crown～ ■日版 ■NBGI ■预定2009年11月5日发售

距离本作的上一次报道的确已经过去了蛮长的时间，这次官方不但公布了游戏的具体发售日，世界观和战斗系统的详细信息也终于浮出水面，看来虽然游戏类型转变了，但系列的精髓还是得到了很好的保留，下面就让我们来看看本作值得期待的两大要素吧！

召唤的魅力再次来袭

[文：晴天]

个性人物交织的故事

游戏中男主人公迪兰作为维持停战协定的人质被送到了敌国，而我们的故事也正是从10年后返还人质的期限开始，敌国的公主法拉究竟出于什么原因而心甘情愿和迪兰闯荡世界，挑起两国争端的导火索又是什么？一切的谜团都将在游戏发售后由玩家亲自揭晓。



▲一开始选择的主人公不同也会对剧情造成影响，玩家也可以借此来了解两位主人公的命运是如何交织在一起的。



▲游戏进行到特定阶段时会出现系列经典的"夜会话"，随着同伴友好度的提升，还有可能出现新的隐藏要素，看来一周目想完美本作是不大可能了。



▲主人公们貌似被封住了行动，站在他们面前的难道是强大的邪恶势力吗？

战斗系统终极解读

因为游戏类型发生了转变，所以在回合制的战斗中也引入了不少系列作品中从未出现的设定，在战斗中合理利用它们才能在面对强敌时化险为夷。

上屏幕角色信息下方的即为计量槽，随着战斗的进行会不断增加，达到不同程度可以发动以下两种攻击：



▲发动协力技后会出现角色的面部特写，配合热血的台词更让人有带入感。

协力技

两名角色发动的组合攻击，根据发动的人员不同，所组合出的攻击也会存在很大的差别。

究级协力技

当计量槽达到最大值时会在下屏幕的右下方出现特殊的按钮，点击它即可发动威力巨大的强力攻击，是后期BOSS战中一举歼灭敌人的主要手段。



◀究级协力技对同伴之间的友好度也有要求，所以平时不要忘了培养和他们的感情哦。

召唤术

系列必定登场的攻击方式，结合上次介绍的技能盘，这次官方又公开了一个细节，那就是同一召唤兽装备在角色身上后，随着其等级的提升，发动的召唤术也会发生变化，一些看似弱小的召唤兽说不定最后能衍生出威力惊人的强大魔法。



■游戏中的三大女神也会以召唤兽的姿态加入战斗，双屏显示的特写魄力十足。



■召唤术的攻击范围通常都比较大，实用性大大高于普通攻击和技能。

NDS | 光之4战士 最终幻想外传 | 2009年秋季发售

因为是《最终幻想》系列的外传作品，所以游戏在保留了一些经典要素的同时，也做出了不少革新。不但用"王冠系统"代替了以往的"转职系统"，战斗中使用技能和魔法攻击也不再消耗MP，而是由全新的AP值来决定。

极品飞车 超级加速

Wii 竞速 ■Need for Speed: Nitro ■EA ■美版 ■2009年第四季度

向《马里奥赛车》致敬之作


▲将涡轮加速槽蓄满之后，就可以使用效果华丽的超级加速。

由于这两年的《极品飞车》新作无论是销量还是口碑都在不断降低，EA 开始对这个王牌赛车游戏系列进行改造，PS3/X360 的《极品飞车 变速》朝着专业赛车模拟的方向转型，而为 Wii/NDS 打造的《极品飞车 超级加速》则是向《马里奥赛车》致敬之作。

本作在画面上也摆脱了系列作的特色，采用了卡通渲染技术，画面较为简洁，不过可以保持每秒 60 帧的稳定帧率。本作将会强调街机游戏般的爽快感，EA 还会为其推出类似于《马里奥赛车 Wii》那样的方向盘，玩家可以选择多种操作设置。游戏中只要做出漂亮的甩尾动作就可以积累涡轮加速槽，蓄满之后摇晃遥控器手柄就可以发动超级加速。如果你不习惯通过倾斜手柄进行方向操作，也可以用双节棍手柄的类比摇杆控制方向。


▲游戏使用了卡通渲染技术，汽车给人的感觉更像玩具。

与《马里奥赛车 Wii》一样，玩家在赛道中会看到各种道具，例如朝着路面上漂浮的扳手标志开过去，就可以获得修复功能，按下方向键就可以即时修复自己的赛车。本作也保持了系列的警车追逐系统，玩家的“狂热值”越高，在身后追逐的警车就越多，赛道上将会有特殊物品能够降低“狂热值”。赛道上还会有很多特殊道具，应该也会有能陷害对手的物品。

本作还别出心裁地设计了涂鸦系统，如果玩家跑在首位，经过附近的建筑物时就可以在墙壁上顺道涂鸦。这些涂鸦的图案可以在比赛之前预先设定，如果在赢得比赛的同时顺利完成了涂鸦任务，就可以获得更高的评价。

本作的赛道分布于里约热内卢、开罗、马德里、上海和迪拜，总共有 130 多个比赛任务，比赛过程中可以获得新赛车、赛道和零部件，“世界巡回赛”模式支持最多 4 人对战。


▲4人比赛应该会成为本作最大的乐趣。

[文：阳光成员 清国倾城]

男孩与软泥

形态万千，创意无穷

Wii 平台动作 ■A Boy and His Blob ■Majesco ■美版 ■2009年第四季度


▲本作的2D画面非常精美。


▲将软泥变成保护泡，就可以免受敌人的攻击。

近年来古老的横卷轴平台动作游戏又有复兴之势，《胧村正》、《Braid》等游戏凭借精美的 2D 画面深受玩家喜爱。WayForward 工作室开发、Majesco 发行的《男孩与软泥》就是一款画面精美、创意独具的平台动作游戏。

游戏讲述一位男孩遇到了能改变形状的外星软泥，只要喂食不同颜色的软糖，外星软泥就会变化成各种形状，例如锤子、蹦床、降落伞等，帮助玩家在关卡中前进。游戏准备了 15 种软糖，总共有 40 个关卡等待玩家，最终的目标是返回软泥的故乡 Blobonia。每个关卡中会碰到抢夺软糖的金鸟，关底还有可能碰到邪恶的软泥，过关后会找到黄金软泥，它会变成一个出口，让玩家进入下一关。


◀将软泥变成蹦床后，就可以跳到更高的平台上。

[文：星夜]



▲想要感受本作的魅力，需要有相当高的英语水平。



▼挑选模板建造属于你自己的关卡吧！

今年 E3 展，欧美众多知名游戏媒体不约而同地将“展会最佳游戏”的殊荣颁给了一款名不见经传的小游戏，让人大跌眼镜。这款由不知名的工作室打造的游戏究竟有何魔力？

《神笔小子》的游戏概念就是让玩家在屏幕上写出各种单词，然后就可以得到你想要的道具。例如，你想用杀虫剂消灭苍蝇，可以写下“Insect Spray”，画面中就会变出一罐杀虫剂。游戏中据说准备了上万种道具，生活中常见的各种物品都收录其中，不过游戏无法识别人名、地名以及一些淫秽低俗的物品名称。每个关卡中能使用的道具数量也有限制，如果超出限制，可以将不用的道具拖拽到垃圾桶图标里。

本作关卡分为平台动作型和解谜型两种，平台动作关卡是传统的横卷轴游戏方式，目标是收集星状物品并抵达关底。解谜关卡中要根据提示解谜，成功后就会得到星星。游戏总共有 220 个关卡，分布在 10 个世界中。每个关卡有三种难度，玩家要开动脑筋用各种道具解决难题，例如要摘到树顶上的星星，可以变出一个梯子，也可以变出一群白蚁把树啃倒。

本作还准备了一个关卡编辑器，玩家可以用自己的想像力建造关卡。如果嫌麻烦，可以用现成的模板，然后在各个位置放置 AI 角色，并改变他们的行为，还可以添加物品、设置提示和星星。关卡设计完毕后可以保存起来，通过联机或者无线上网与朋友分享自己的创作。

[文：星夜]

神笔小子

E3 2009 头号黑马！

NDS 益智 ■Scribblenauts ■WBIE/5TH Cell ■美版 ■2009年9月15日


▲只要你乐意，变出一架直升机也没有问题！

Wii | 死亡之屋 赶尽杀绝 | 2009 年 9 月 17 日发售 | 游戏中玩家可以将光标移动到屏幕边缘来转动视角，以便攻击或回避视野外的敌人，而当敌人靠近时，通过晃动手柄还可以增加蓄力槽，达到满值时可以使用手中的枪械直接砸向敌人，从而对其造成巨大的伤害。



小天使的大梦想

通关时间：主线流程约需 35 小时左右。

文 晴天 & 九兵卫　美编 木仙

勇者斗恶龙IX	Square Enix	角色扮演
NDS ドラゴンクエストIX 星空の守り人		日版
2009 年 7 月 11 日发售	1～4 人	6800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

对于这样一款期待已久的“国民级 RPG”，虽然 3 月突如其来的延期让很多 FANS 大为不满，但当正式游戏摆在我们面前时，想必很多玩家都会发出“4 个月的等待是值得的”的感叹。因为在这个你我再也熟悉不过的“剑与魔法”的世界中，一些从未在系列中出现的要素让看似平凡的游戏过程充满了吸引人不断游戏下去的魔力，而系列的经典系统则在制作人的安排下关联得更加紧密，无论是单人还是多人游戏都能发现不同的精彩。本期的攻略将首先为大家送上游戏系统和主线流程的详细资料，虽然吃透了这部分的内容充其量只能算是“游戏真正的开始”而已，但只有掌握了这些内容才能在通关后的世界中更有效率的冒险。

基本操作

按键	作用
A	确定／调查
B	取消
X	系统菜单
Y	剧情提示
L	向左旋转视角
R	向右旋转视角
SELECT	战斗履历

开始游戏

在标题画面最初只有三个选项，当剧情发展到的护送莉卡（リッカ）前往セントシュタイン的酒馆后，与柜台右侧绿衣服的萝库莎努（ロクサーヌ）对话并使用 Wi-Fi 网络连接官方服务器后会出现两个新的选项：

选项	作用
ぼうけんをする	使用保存的记录继续游戏
ぼうけんのしょを Wi-Fiつうしんでおくる	使用Wi-Fi网络向官方服务器发送存档信息并生成好友码
ぼうけんのしょの カギをかくにんする	确认自己的好友码
ぼうけんのしょをけす	删除当前的记录
Wi-Fiせっていをする	设定主机的Wi-Fi功能

创建人物



因为游戏中引入了随装备改变角色外型的“纸娃娃系统”，所以玩家要从上到下分别对性别（せいべつ）、体型（たいけい）、发型（かみがた）、发色（かみのいろ）、面部（かお）、肤色（はだのいろ）、眼眸颜色（めのいろ）和姓名（なまえ）进行设定，全部完成后就可以正式开始游戏了。

系统菜单

和之前的作品一样，本作的系统菜单并没有太多的变化，为了方便日文苦手的玩家，以下就列出每个选项的具体作用：

どうぐ（道具）

つかうもの	查看所有同伴以及ふくろ（包裹）内的物品，之后选择“どうぐせいり”可以将指定同伴的可使用道具全部放入包裹（ぜんいん为所有人）。选定物品后出现下级菜单，其中“つかう”为使用道具、“わたす”为交换道具、“すてる”为丢弃道具、“やめる”为返回上级菜单。
だいじなもの	查看持有的重要道具
たからのちず	查看藏宝图的等级、位置示意图以及完成情况

じゅもん（魔法）

查看所有同伴非战斗状态下可以使用的咒文，比较常用的有ルーラ（传送到曾经到过的任意村庄）、リレミト（返回迷宫入口）和トラマナ（在毒沼、岩浆等地形上移动不会受到伤害）等。

そうび（装备）

更换同伴的装备。通常战斗系职业除了注重装备的性能外，还要兼顾到“盾ガード率”、“みかわし率”和是否有“特定攻击伤害减少”的效果，魔法系职业则要注意攻击和回复魔力的提升。

©2009 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©KOICHI SUGIYAMA

せんれき（战斗履历）

上屏幕会显示玩家的游戏时间、战斗次数等具体信息，当满足不同的条件进入此界面会获得称号；下屏幕的选项如下：

讨伐モンスターリスト	查看怪物图鉴，"全モンスターを见る"为按怪物编号查看，"系统别に见る"为按怪物的种族查看
おしゃれカタログ	查看装备图鉴，分为ぜんぶ（全部）、ぶき（武器）、ぼうぐ（防具）、"アクセサリー"（饰品）四种方式
收集アイテムリスト	查看道具图鉴，分为ぜんぶ（全部）、どうぐ（可使用道具）、だいじなもの（重要道具）三种方式
炼金レシピブック	查看炼金配方书，分为ぜんぶ（全部）、ぶき（武器）、ぼうぐ（防具）、"アクセサリー"（饰品）、どうぐ（可使用道具）五种方式
获得称号リスト	查看已经取得的称号
クエストリスト	查看目前已经接受的任务和完成情况（最多同时接受8个），接受普通任务（ノーマルクエスト）只要与对话标记为蓝色的NPC对话并选择"うける"即可，追加任务（追加クエスト）则需要先使用Wi-Fi网络连接官方服务器下载数据才行

さくせん（作战）

まんたん	使用一切手段让我方全体的HP回复到最大值
さくせんかえ	最左边可设定不同角色的作战方针，推荐同伴全部设定为"めいれいひせろ"让玩家手动输入指令；第二栏为站位，玩家可以根据同伴的类型设定到ぜんれつ（前列）或こうれつ（后列）；最右边可改变不同角色状态栏的颜色
スキルふりわけ	分配不同角色升级后获得的技能点
しぐさ とうろく	设定B键与十字键组合的人物动作
プロフィールせってい	设定玩家的个人资料（联机时其他玩家能够看到），从上到下依次为すんでるところ（居住地）、たんじょうび（生日）、かたがき（称呼）、しゃべりかた（说话方式）、メッセージ（自我介绍）
ボリュームせってい	设定背景音乐和音效的音量大小
ちゅうだん	进行中断记录并返回标题画面，中断记录读取后会消失，玩家可以从之前记录的地点继续开始冒险

つよさ（角色状态）

查看角色的能力数值和技能点分配情况，选择"せんにん"会在上屏幕显示游戏时间、目前持有的金钱、存放在银行的金钱以及小金币（ちいさなメダル）的数量。

基本属性含义

日文	中文	效果
ちから	力量	影响物理攻击力
すばやさ	敏捷	影响行动速度和攻击回避率
みのまもり	防御	影响物理防御力
きようさ	技巧	影响攻击的命中率
みりょく	魅力	影响被敌人攻击的几率
かいふく魔力	回复魔力	影响回复魔法的回复量
こうげき魔力	攻击魔力	影响攻击魔法的威力
さいだいHP	最大HP	角色目前的最大HP
さいだいMP	最大MP	角色目前的最大MP
こうげき力	攻击力	影响物理攻击对敌人造成的伤害
しゅび力	防御力	影响承受物理攻击时受到的伤害
おしゃれち	美形度	影响敌人被诱惑的几率

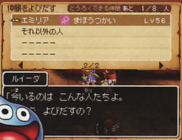


露伊达酒馆

位于"セントシュタイン城"入口的左侧（挂有INN招牌的建筑），在游戏中相当于玩家的据点，和好友联机游戏或合成道具都只能在此处进行。

雇用同伴

与柜台左侧的露伊达（ルイーダ）对话可以对当前的队伍（最大4人）进行调整：よびたす为雇用同伴，除了系统默认的角色外，选择"それ以外の人"和"はい"允许玩家自行创建同伴，流程和创建主人公相同；あずける为暂存同伴，因为只有当玩家的队伍有空位时才能雇用同伴；とうろく为直接创建玩家需要的同伴；わかれる为告别同伴，即彻底消除同伴的所有信息（持有的道具和装备会返还到包裹中）。



炼金炉

调查莉卡旁边的炼金炉选择"はい"会开启合成界面，其中"レシピでれんきん"是根据已知的配方书来进行合成（调查各个村庄中的书架可获得配方书），"じりきでれんきん"则是自由放置合成素材，其中只有玩家合成出来的道具才会增加"炼金作成コンプ率"，从商店直接购买是不行的。另外炼金素材的主要获得途径有破坏村庄中的罐子、敌人掉落以及调查世界地图上的闪光点三种，具体位置玩家可在世界地图上自行探索。

联机游戏

与右侧的拉维埃尔（ラヴィエル）对话选择"外の世界に旅立つ"可以前往好友的世界冒险，但前提是好友必须同时选择"外の世界の仲间をぼしゅうする"并且保证队伍中有一个空位。进入好友的世界后玩家可以单独行动并使用所有设施，而选择道具指令下的"交换"还可以将一些物品交给好友（部分高级物品不允许交换）。另外在迷宫中探索时，只有当玩家在好友的一定范围内遇敌才会让双方都加入战斗，如果距离过远则只能独自迎敌，而返回好友遇敌的地点会在地图上看到交战状态，上前调查并选择"はい"也可以立即加入战斗（必须等待好友的行动回合结束）。

Wi-Fi通信

在已经设定好热点的情况下，与右侧的萝库莎努对话选择"はい"会自动连接官方服务器获得各种特典内容（每天只能使用一次，以服务器的时间为准，不能通过更改主机的系统时间来投机取巧）。数据接收完毕后会打开"Wi-Fi商店"的界面，在这里会随机出售各种实用的素材和装备，而且每种商品都有购买数量的限制。

银行

根据系列一贯的设定，在战斗中被敌人全灭并不会GAME OVER，而是会以全员复活的状态返回最后一次记录的教堂，惟一的损失就是持有的金钱减半。因此在挑战一些高难度的隐藏迷宫前，建议玩家与酒馆右下角的蕾娜（レナ）对话选择"あずける"（以1000G为单位）让她代为保管金钱，之后可以选择"ひきだす"取出金钱。



遇敌心得 在游戏中使用"せいすい"或"ステルス"技能都会进入隐身状态（与敌人接触后还是会进行战斗），而这样做的效果主要避免敌人主动靠近自己，减少无谓的效果。另外在敌人没有发现自己的情况下打开菜单后即便双方接触也不会有战斗判定，尤其是在刷金属系敌人时要好好利用。

战斗系统

游戏中所有的敌人都是可见的，当玩家等级低于敌人时，靠近其一定距离会出现“！”号并紧追着玩家不放，双方接触后进入战斗，高于敌人则情况相反。战斗一开始先要确定我方全体的迎敌策略，其中“たたかう”为打开战斗菜单；“しらべる”为预测敌人的行动；“にげる”为逃跑；“さくせん”为作战设定，下级菜单中“さくせんがえ”可更改同伴的行动方案，“そうびがえ”可更换角色的武器，“はいちがえ”可更改前后列的站位。



战斗菜单

选项	作用
こうげき	使用普通攻击
とくぎ	使用特技
じゅもん	使用魔法
どうぐ	使用道具
ぼうぎょ	防御以减轻伤害
ひっさつ	使用必杀技

气力值

在初期的剧情中主人公会获得专用特技“おうえん”，而在战斗中使用它可以提升任意同伴的“气力”。气力一共分为5、20、50、100四个阶段（50提升到100有一定的失败几率），虽然级别越高使用攻击或回复型技能的效果越明显，但一旦发动就会使气力归零，必须重新开始累计。作为提升攻击力的一个主要手段，在对抗强力BOSS或完成某些特定任务时都会频繁地用到该系统。

必杀技

在战斗中攻击敌人或承受攻击都会增加隐藏的计量槽，达到一定数值后即可在战斗菜单中选择“ひっさつ”的指令。除了单个职业的必杀技外，当战斗中两个特定职业的同伴都可以使用必杀技时会出现超必杀技，惟一需要注意必杀技如果一直不使用的话，一定回合后会自动解除可使用状态。

超必杀技一览

名称	职业组合	效果
霸王斩	せんし レンジャー	集合我方全体的攻击力并无视敌人的防御力给予伤害
精灵の守り	パラディン そうりょ	我方全体一定回合内无敌
超ミラグルゾーン	まほうつかい けんじゃ	一定回合内我方全体使用任意攻击都不消耗MP
スペクタクルショー	たびげいにん スーパースター	将战斗中的全部敌人转化为金属系敌人
スーパールーレット	まほうせんし とうぞく	大幅提升战斗后获得的经验和金钱，但不会得到敌人掉落的道具
テンションマスター	ぶとうか バトルマスター	我方全体提升3～4个阶段的气力



藏宝洞穴

当剧情发展到“石の町”，完成村庄入口NPC的任务（给予其一个特やくそう）会得到第一张“藏宝图”（地图的前缀名称会随机变化），之后选择道具下的“たからのちず”打开新界面，再选择惟一的地图并确认就会让位置示意图一直显示在上屏幕中。根据图中的环境找到世界地图上相似的地点，当玩家移动到“×”标记的地点时会出现“！”号，调查后即可发现藏宝洞穴（中途可以按Y键取消地图显示，但洞穴的入口也会随之消失）。在迷宫的最下层会有不同的BOSS等待玩家的挑战，如果赢得战斗的胜利会随机获得不同等级的新地图，同时“藏宝图界面”中该地图会有“クリア”的字样，之后再进入其中则会显示全部地图。最后要提醒大家的是，每张藏宝图都会有三项数值显示（上屏幕的右下角），除第一项代表发现洞穴的具体位置外，另外两项都与迷宫中BOSS掉落的装备有关（在战斗中偷盗不算完成率），再加上相同BOSS在不同迷宫中的数据会分开计算，所以要真正做到全迷宫数据收集将是相当庞大的一项工程。





全职业详解

游戏初期玩家只能选择6种基础职业，当完成“ダーマ神殿”的剧情后可以与大贤者对话进行转职，而在世界各地也能接到高级职业的转职任务。转职时不同职业的等级会分开计算，只保留其他职业已经学会的特技，另外当每个职业的等级达到15和40会接到相关的任务，完成后可以获得该职业专用的强力装备和秘传书，其中秘传书只需要放在角色的道具栏里就会自动产生效果或追加战斗中可使用的特技。

基础职业



せんし（战士）

装备	剑、短剑、ヤリ、盾
必杀技	单体必中的会心一击

ゆうかん

特技	效果
かばう	在回合内替指定同伴承受所有攻击（包括全体攻击）
常时ちから+10	力量永久提升10点
くちぶえ	激怒敌人将攻击目标转向自己
常时みのまもり+20	防御永久提升20点
体当たり	冲撞敌人造成大伤害，有失败几率且成功后减少大量HP
常时ちから+30	力量永久提升30点
ロストアタック	攻击敌人并降低其气力
常时みのまもり+40	防御永久提升40点
常时さいだいHP+60	最大HP永久增加60
やいばくだき	大幅降低敌人的物理攻击力

职业任务

任务NPC：ナザム村入口附近的农夫

LV15	小さな村の用心棒
奖励	战士のよろい

任务的要求是让玩家在战斗中使用“くちぶえ”技能激怒敌人，然后再使用普通攻击并出现会心一击累计消灭3个敌人。由于激怒效果在一定回合后会消失，所以比较考验玩家的耐心和运气，建议前往“エルマニオン学院”附近遭遇デビルスノー，利用其不断召唤同伴的特性尽量在一场战斗中达成所需条件。

LV40	3人の战士
奖励	せんしの秘传书
效果	在战斗中承受敌人攻击时有一定几率反击

前往“ドミール火山”上层遭遇りゅう兵士，在战斗中先使用“くちぶえ”技能激怒它，再累积消灭10个该敌人即可。



とうぞく（盗贼）

装备	短剑、剑、ツメ
必杀技	锁定的敌人必然掉落宝箱

魔法

等级	魔法	效果
4	キアリー	解除单体毒或猛毒状态
9	ホイミ	回复单体30以上的HP
12	リレミト	脱离迷宫
16	ピオラ	提升单体的敏捷

おたから

特技	效果
常时きようさ+20	技巧永久提升20点
ぬすむ	偷取敌人的物品
常时すばやさ+20	敏捷永久提升20点
おとしあな	制造一个限制敌人或同伴行动的落穴
常时さいだいHP+20	最大HP永久增加20
とうぞくのはな	探测附近没有打开的宝箱数量
常时きようさ+40	技巧永久提升40点
みやぶる	探测敌人的详细资料
常时すばやさ+40	敏捷永久提升40点
おたからさがし	在地图上标记附近没有打开的宝箱

职业任务

任务NPC：カラコタ桥左下角酒场中的女性

LV15	盗贼团の仲间入り
奖励	ぎぞくのジャケット、ぎぞくのチュニック

前往“サンマウロ”北边的洞穴使用特技“ぬすむ”从敌人メタルハンター处得到“しさんかのざい”，由于一场战斗中最多只能偷取敌人一件物品，所以有时偷到其他物品就只能多试几次了。

LV40	デュリオのカタキ讨ち
奖励	とうぞくの秘传书
效果	战斗胜利后有一定几率额外获得敌人掉落的物品

前往“カルバドの集落”右上方区域的“カズチャ村”B1F（入口左下方的楼梯）使用特技“ぬすむ”从敌人ようじゅつし处得到“ムーンダイヤモンド”，最好在楼梯口附近移动。

そうりょ（僧侣）

装备	ヤリ、杖、棍、盾
必杀技	按比例回复我方全体的HP

魔法

等级	魔法	效果
1	ホイミ	回复单体30以上的HP
3	キアリー	解除单体毒或猛毒状态
6	ラリホー	让一组敌人睡眠
8	スカラ	增加单体的物理防御力
11	ザメハ	解除全体睡眠状态
14	バーハ	提升单体对火焰和冰雪攻击的防御力
16	ベホイミ	回复单体75以上的HP
18	ザオラル	有一定几率失败的复活魔法
20	ザキ	单体低几率即死
22	キアリク	解除全体麻痹状态
31	ベホイム	回复单体165以上的HP
34	ザラキ	一组敌人低几率即死
38	ベホマラー	回复全体100以上的HP
43	フバーハ	提升全体对火焰和冰雪攻击的防御力
47	ベホマ	完全回复单体的HP
55	ザラキーマ	全体低几率即死
65	ベホマズン	完全回复全体的HP

しんこう心

特技	效果
かみのおつげ	可以得知升级所需的经验值
常时かいふく魔力+20	回复魔力永久提升20点
おはらい	解除单体诅咒状态
常时さいだいMP+10	最大MP永久增加10
ゾンビガード	完全防御僵尸系敌人的攻击
常时かいふく魔力+60	回复魔力永久提升60点
圣女の守り	即死攻击无效
常时さいだいMP+20	最大MP永久增加20
圣なる祈り	大幅提升自身的回复魔力
常时かいふく魔力+100	回复魔力永久提升100点

职业任务

任务NPC：ナザム村井中的老者

LV15	タマゴの守り人
奖励	ぎょうじゃのほうい、にそうのころも

在ナザム村周围遭遇敌人，并在战斗中使用“ぼうぎょ”指令累计防御敌人30次的攻击即可。

LV40	慈爱の心
奖励	そうりょの秘传书
效果	可使用特技“ひかりのはどう”解除全体所有的不利状态

完成的最好方法是前往“カルバトの集落”右上方的沼泽或“ドミールの里”左侧的岩浆地带，不断地在其中移动减少HP直到同伴的HP变为橙色（约为最大HP的10%），然后再遭遇敌人并使用“ベホイム”累计回复20次。

ぶとうか（武斗家）

装备	ツメ、棍、扇
必杀技	强制取消敌人的行动并增加一阶段气力

きあい

特技	效果
おたけび	震慑一组敌人让其无法行动
常时すばやさ+10	敏捷永久提升10点
ためる	蓄力提高自己的气力
常时ちから+10	力量永久提升10点
ふとうふくつ	解除自身的所有异常状态
常时さいだいHP+30	最大HP增加30点
しんとうめっきゃく	提高自身对火焰和冰雪攻击的防御力
常时すばやさ+30	敏捷永久提升30点
めいそう	回复自身80左右的HP
常时すばやさ+60	敏捷永久提升60点

职业任务

任务NPC：ダーマ神殿入口前的武僧

LV15	ハオチュンの试炼
奖励	しんそくのパオ

目标怪物リカントマムル出没于“サンマロウ”附近，由于在战斗中必须在其被“おたけび”技能震慑后立即消灭，所以玩家一定要算好我方行动的顺序，只要保证在武斗家之后行动的同伴攻击力够高就能达成累计消灭5次敌人。

LV40	武斗家のきわみ
奖励	ぶとうかの秘传书
效果	在迷宫的同一个楼层遇敌可以继承气力值

目标怪物ゴーレム出没于“ドミールの里”附近，只要让攻击力足够的角色使用普通攻击并出现会心一击消灭敌人即可，累计完成10次主要还是看运气。

まほうつかい（魔法师）

装备	杖、短剑、ムチ、盾
必杀技	一定回合内使用魔法不消耗MP

魔法

等级	魔法	效果
1	メラ	单体火球小伤害
4	ピオリム	提升全体敏捷
6	ヒャド	单体冰块小伤害
7	ルカニ	降低单体的防御
8	リレミト	脱离迷宫
11	イオ	全体爆炸小伤害
13	トラマナ	地形伤害无效
16	ヒャダルコ	一组敌人冰块中伤害
19	メダパニ	让一组敌人混乱
21	マホカンタ	一定回合内反弹魔法
25	ルカナン	降低一组敌人的防御
28	イオラ	全体爆炸中伤害
30	メラミ	单体火球中伤害
33	バイキルト	提升单体物理攻击力
40	マヒャド	全体冰块大伤害
42	ヘナトス	大幅降低单体物理攻击力
47	イオナズン	全体爆炸大伤害
53	メラゾーマ	单体火球大伤害
64	メラガイアー	单体火柱超大伤害
68	マヒャデドス	全体冰块超大伤害

职业任务

任务NPC：ダーマ神殿宿屋的接待员

LV15	杖の妖精
奖励	まじないしの服、まじょの服

装备任务给予的“ようせいの杖”使用メラ魔法对10个敌人完成最后一击。

LV40	妖精のねがい
奖励	まほうつかいの书、ようせいの杖
效果	可使用特技“つきのはどう”降低全体的物理攻击力

目标怪物デスプリースト出没于“エルシオン学院”的地下迷宫，因为魔法师自身的攻击力很低，所以装备“ようせいの杖”并不能保证使用普通攻击消灭10个敌人，最好的方法是先让其他队员减少它的HP（约为110左右），然后再提升魔法师的气力来提高成功率。

たびげいにん（旅行艺人）

装备	剑、ムチ、扇、盾
必杀技	提高自身的回避和反击率

魔法

等级	魔法	效果
3	ホイミ	单体回复30以上的HP
8	ヒャド	单体冰块小伤害
10	リレミト	脱离迷宫
12	バギ	一组敌人龙卷风小伤害
16	ヒャダルコ	一组敌人冰块中伤害
21	ベホイミ	单体回复75以上的HP
24	ザオラル	有一定几率失败的复活魔法
30	バギマ	一组敌人龙卷风中伤害
36	バギクロス	一组敌人龙卷风大伤害

きょくげい

特技	效果
火ふき芸	单体火焰小伤害
ひん死时神かわし率アップ	濒死时回避率上升
ボケ	让一组敌人发笑而无法攻击
常时みりょく+30	魅力永久提升30点
ツッコミ	解除单体的异常状态
常时こうげき魔力+30	攻击魔力永久提升30点
ダップダンス	更容易回避敌人的攻击
常时かいふく魔力+30	回复魔力永久提升30点
キラーシャグリング	投掷彩球给予敌方全体中伤害
常时きようさ+50	技巧永久提升50点

职业任务

任务NPC：ダーマ神殿酒场中的灵魂

LV15	芸人パノンの打特训！
奖励	ダンサーのシャツ、おどりこのドレス

在战斗中使用特技“おうえん”让同伴的气力累计达到5次100。

LV40	一流芸人への道
奖励	たびげいにんの秘传书
效果	可使用特技“战いの歌”提升我方全体的攻击力

在战斗中使用特技“ボケ”累计出现5次会心一击，纯粹考验运气的任务。



高级职业

まほうせんし（魔法剑士）

装备	弓、剑、杖、盾
必杀技	增加战斗后获得的经验值

魔法

等级	魔法	效果
2	マヌーサ	降低一组敌人的命中率
5	ルカニ	降低单体的防御
8	ラリホー	让一组敌人睡眠
10	ボミエ	降低单体的敏捷
12	ピオリム	提升我方全体的敏捷
14	マホトーン	封印一组敌人的魔法
16	ルカナン	降低一组敌人的防御
20	メダパニ	让一组敌人混乱
24	ボミオス	降低一组敌人的敏捷
28	ラリホーマ	让一组敌人沉睡
31	メダパニーマ	让全体敌人混乱
39	バイキルト	提升单体的攻击力

フォース

特技	效果
ファイアフォース	使普通攻击附带火属性
常时ちから+10	力量永久提升10点
アイスフォース	使普通攻击附带冰属性
常时みのまもり+20	防御永久提升20点
ストームフォース	使普通攻击附带风属性
常时みりょく+10	魅力永久提升10点
ダークフォース	使普通攻击附带暗属性
常时こうげき魔力+30	攻击魔力永久提升30点
ライトフォース	使普通攻击附带光属性
常时さいだいHP+30	最大HP增加30

转职任务

任务NPC：ダーマ神殿中的红衣骑士

フォースイメージ

目标怪物メタルスライム出没于“ベクセリア”左侧区域上方的宫殿中，战斗中必须让已经学会“魔结界”的同伴对自己使用的该特技，然后再由他完成最后一击。金属史莱姆的HP只有3～4点，算好我方的行动顺序，配合“メタル斩り”才能保证对其造成有效的伤害。

职业任务

任务NPC：ダーマ神殿中的红衣骑士

LV15	スカリオさまのフォース道
奖励	フェンサーコート、フェンサードレス

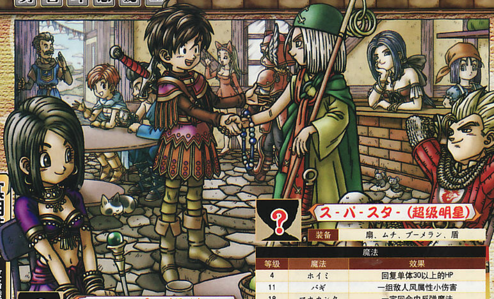
目标怪物ホワイトランサー出没于“エルシオン学院”上方的海滩区域，在战斗中先使用两次“ルカニ”魔法降低敌人的防御力（出现かなり的提示），然后再对任意同伴使用特技“ファイアフォース”，最后使用普通攻击累计消灭10个敌人即可。

LV40	フォース爱よ！永远に！
奖励	まほうせんしの秘传书
效果	使攻击附带敌人的弱点属性

使用特技让同伴的攻击附带属性，再消灭对应的怪物即可：

特技	敌人	出没地点
ファイアフォース	ようがんまじん	ドミール火山上层
アイスフォース	ビッグボック	エルシオン学院附近
ストームフォース	くもの大王	ドミールの里附近
ダークフォース	キングスライム	サンマロウ附近
ライトフォース	アサシンドール	エルシオン学院地下迷宫

交换藏宝图 在露伊达酒馆与莉卡对话选择“呼び入みに行く”后，系统会要求玩家选择一张自己已经通过的藏宝地图，接着便可让自己的分身进驻到好友的旅馆中（好友必须同时选择相同的选项，中途需要保持联机状态耐心等待一段时间），最后让好友在旅馆中找到自己的分身对话就会得到之前选择的地图，从而达到交换藏宝地图的目的。





けんじゃ（贤者）

装备	杖、弓、ブーメラン、盾
必杀技	回复自己大量的MP

魔法

等级	魔法	效果
2	ホイミ	回复单体30以上的HP
2	ドルマ	单体暗属性小伤害
5	キアリー	解除单体毒或猛毒状态
5	リレミト	脱离迷宫
8	イオ	全体爆炸小伤害
8	ドルクマ	单体暗属性中伤害
13	ディバインスペル	降低一组敌人的魔法攻击力
16	ベホイミ	回复单体75以上的HP
20	ザオラル	有一定几率失败的复活魔法
24	ベホマラー	回复全体100以上的HP
27	イオラ	全体爆炸中伤害
30	スクルト	提升全体防御力
33	ベホイム	回复单体165以上的HP
38	マジックバリア	减少全体受到的魔法伤害
43	ドルモーア	单体暗属性大伤害
45	ザオリク	复活单个同伴
48	イオナズン	全体爆炸大伤害
61	ドルマドン	单体暗属性超大伤害
66	イオグランデ	全体爆炸超大伤害

さとり

特技	效果
常时かいふく魔力+20	回复魔力永久提升20点
ダーマのさとり	可以随时为同伴转职
常时こうげき魔力+20	攻击魔力永久提升20点
いやしの雨	缓慢回复我方全体的HP
常时かいふく魔力+40	回复魔力永久提升40点
いてつくはどう	打消敌人所有的有利状态
常时こうげき魔力+40	攻击魔力永久提升40点
しんぴのさとり	同时大幅提升回复和攻击魔力
常时さいだいMP+60	最大MP增加60
使用MP25%せつやく	所有魔法减少25%的MP消耗量

转职任务

任务NPC：调查ガナン帝国城2F北的书架

本棚に眠る大贤者

目标怪物トロルキング在最终迷宫或高等级“藏宝洞穴”中才会出现，由于要求使用メラ魔法累计消灭5个敌人，所以玩家可以先消耗其HP（大约700的HP），然后再配合高气力完成最后一击。

职业任务

任务NPC：调查ガナン帝国城2F北的书架

LV15	まだまだ眠る大贤者
奖励	贤者のローブ

前往最初的“藏宝洞穴”并在与黑龙丸的战斗中使用イオ魔法完成最后一击，只要控制好HP的消耗量（大约1800的HP），配合高气力发动魔法并不难办到。

LV40	大贤者のヒミツ
奖励	やまびこのさとり
效果	一定回合内可连续使用两次魔法

目标怪物アトラス会随机出现在高等级的“藏宝洞穴”最底层，战斗前最好拿纸笔算好给予其的伤害量（大约6500的HP），最后使用“ドルマ”魔法完成最后一击即可。

スーパースター（超级明星）

装备	扇、ムチ、ブーメラン、盾

魔法

等级	魔法	效果
4	ホイミ	回复单体30以上的HP
11	バギ	一组敌人风属性小伤害
18	マホカンタ	一定回合内反弹魔法
23	ベホイミ	回复单体75以上的HP
36	バギマ	一组敌人风属性中伤害
45	バギクロス	一组敌人风属性大伤害
58	バギムーチョ	一组敌人风属性超大伤害

オーラ

特技	效果
常时みりょく+10	魅力永久提升10点
サインぜめ	投掷自己签名的纸攻击敌人
常时すばやさ+20	敏捷永久提升20点
スキャンダル	降低一组敌人的命中率
常时さいだいHP+20	最大HP增加20
メイクアップ	大幅提高自身的魅力
常时みりょく+20	魅力永久提升20点
スポットライト	让敌人的攻击目标转向自己
常时みりょく+30	魅力永久提升30点
バックダンサー呼び	召唤伴舞给予敌方全体超大伤害

转职任务

任务NPC：グビアナ城剧院中的女性（通关后出现）

さあ！キミもスターよ！

目标怪物クラウンヘッド出没于等级LV60左右的“藏宝洞穴”，只要在战斗中使用“火ふき芸”对它完成最后一击即可完成任务。

职业任务

任务NPC：グビアナ城剧院中的女性（通关后出现）

LV15	ファンは大切よね！
奖励	ドハデなスーツ

在战斗中使用“サインぜめ”并出现会心一击消灭敌人即可。

LV40	トップスターよ！再び！
奖励	スーパースターの书
效果	可使用特技“ゴールドシャワー” 消耗1000的金钱给予敌方全体大伤害

目标怪物仍然是クラウンヘッド，不过这次要先使用“メイクアップ”提高自己的魅力，然后再使用“スポットライト”激怒它，最后累计消灭10个敌人即可。

パラディン（圣骑士）

装备	ハンマー、ヤリ、杖、盾
必杀技	一定回合内让敌人全部攻击自己 并使所有伤害无效化

魔法

等级	魔法	效果
2	スカラ	提升单体防御力
7	ホイミ	回复单体30以上的HP
10	マホバリア	降低单体受到的魔法伤害
20	ベホイミ	回复单体75以上的HP
26	スクルト	提升全体防御力
28	マジックバリア	降低全体受到的魔法伤害
33	メガンテ	牺牲自己对敌方全体造成大伤害
46	メガザル	牺牲自己复活我方其他队员

はくあい

特技	效果
やいばのぼうぎょ	反弹自己所受到的伤害
常时みのまもり+10	防御永久提升10点
HPパサー	将自己的HP分给指定的同伴
常时かいふく魔力+30	回复魔力永久提升30点
MPパサー	将自己的MP分给指定的同伴
常时みのまもり+30	防御永久提升30点
みがわり	替濒死的同伴承受攻击
常时みのまもり+60	防御永久提升60点
におうだち	替其他同伴承受所有伤害
常时さいだいHP+80	最大HP增加80

转职任务

任务NPC：グビアナ城王宫2楼外侧的女骑士

导かれし精灵たち

在“グビアナ城”附近的沙漠遇敌，然后使用战士的“かばう”特技代替同伴累计承受10次伤害。

职业任务

任务NPC：グビアナ城王宫2楼外侧的女骑士

LV15	パラディン胜负！！
奖励	ホーリーチェイン、チェインドレス

目标怪物じごくのよろい出没于“カルバトの集落”右上方区域的沼泽洞穴，在战斗中最好不要穿任何装备，然后使用依次使用“やいばのぼうぎょ”和“くちぶえ”技能引诱它攻击自己并反弹伤害死亡，累计成功3次即可。

LV40	パラディン最强决定战！！
奖励	パラディンの秘传书
效果	可使用特技“グランドネビュラ” 大幅降低一组敌人的命中率

先找一个岩浆或沼泽地形让某个同伴的HP减到1，接着进入战斗使用特技“HPパサー”回复同伴的HP，累计5次便大功告成。

バトルマスター（战斗大师）

装备	オノ、ハンマー、剑
必杀技	直接提升3～4个阶段的气力

とうこん

特技	效果
常时さいだいHP+10	最大HP增加10
とうこん讨ち	命中率低的强力攻击
常时ちから+10	力量永久提升10点
すてみ	降低防御力并大幅提高攻击力
常时さいだいHP+20	最大HP增加20
もろば斩り	牺牲自己的HP对敌人造成大伤害
常时ちから+30	力量永久提升30点
无心こうげき	单体强力攻击
常时さいだいHP+30	最大HP增加30
テンションバーン	使用后受到一次攻击即提升一段气力

转职任务

任务NPC：ダーマ神殿宿屋前的神父

バトルマスターの心得

スライム出没于“ウォルロ村”附近，但因为此时玩家的等级已经很高，所以为了保证在战斗中有足够的时间使用特技“おうえん”让同伴的气力达到100，最好是使用睡眠魔法“ラリホー”限制其行动或直接转职到其他低等级职业，最后再使用“ドラゴン斩り”累计消灭掉5个敌人即可。

职业任务

任务NPC：エルシオン学院所在大陆右下角小岛上的战士

LV15	ゲルザーの挑战
奖励	コンバットアーマー、コンバットメイル

目标怪物ストロングアニマル出没于“カルバトの集落”右上方区域的沼泽，在战斗中使用特技“すてみ”后累计消灭掉10个敌人即可。

LV40	ゲルザー！最后の胜负！
奖励	バトルマスターの书
效果	有一定几率使用两次攻击

目标怪物グリーンドラゴン出没于“ドミール火山”的上层，在战斗中先要引诱其发动特技让自己陷入猛毒状态，然后再使用特技“もろば斩り”累计消灭掉3个敌人即可。建议队伍中最好有强力回复技能的僧侣，不然一旦遇到多个敌人一起出现就相当危险。



レンジャ-（游侠）

装备	ブーメラン、オノ、弓
必杀技	提升自身的攻击、防御和对吐息攻击的耐性

魔法

等级	魔法	效果
3	ドラマナ	地形伤害无效
4	キアリー	解除单体毒或猛毒状态
7	リレミト	脱离迷宫
10	ホイミ	回复单体30以上的HP
12	バーハ	提升单体对火焰和冰雪攻击的防御力
16	キアリク	解除全体麻痹状态
18	ザメハ	解除全体睡眠状态
22	ベホイミ	回复单体75以上的HP
24	ザオラル	有一定失败几率的复活魔法
26	フバーハ	提升全体对火焰和冰雪攻击的防御力
34	ベホイム	回复单体165以上的HP

サバイバル

特技	效果
なだめる	降低单个敌人一阶段气力
常时きようさ+10	技巧永久提升10点
みのがす	让弱小的敌人退出战斗
常时すばやさ+20	敏捷永久提升20点
ステルス	降低自身被敌人攻击的几率
常时みのまもり+20	防御永久提升20点
まもりのきり	大幅降低敌人的命中率
常时きようさ+30	技巧永久提升30点
オオカミアタック	连续攻击两次
常时きようさ+60	技巧永久提升60点

转职任务

任务NPC：石の町山脚下的猎人

サバイバルの知恵

目标敌人メイジキメラ出没于此处的山洞中，玩家必须先学会短剑系特技“ポイズンダガー”，这样在战斗中使用就有一定几率让其陷入猛毒状态。为了保证敌人确实被毒死，可以适当地削减它的 HP（大约 90 的 HP），然后再辅以杖系特技“まふうじのつえ”封印敌人的魔法，防止其回复。

职业任务

任务NPC：石の町山脚下的猎人

LV15	レンシャーの心
奖励	大地のキルト

在任意战斗中，先让战士使用“くちぶえ”激怒敌人，然后再使用“なだめる”特技累计消除 20 次敌人的怒气即可。

LV40	本物のレンシャー
奖励	レンジャーの秘传书
效果	濒死时会心一击率上升

目标怪物ギガントヒルズ出没于“ナザム村”左上方区域洞穴的下层，只要保证我方队员的攻击力足够高，累计在一个回合内消灭敌人 5 次即可。

武器特技相关

本作特技的学习方式和 8 代类似，都是通过在不同的“技能类别”上分配技能点的方式来逐步获得高级特技。在分配技能点时比较好的方案是先着重提升职业专用技能，然后再转职为其他职业提升武器技能，另外当武器技能提升到 30 和 100 点时会接到特殊任务。





ヤリスキル

特技	效果
しっぷうづき	最早行动给予单体小伤害
ごうげき力+10	装备枪时攻击力提升10点
けものづき	对野兽系敌人造成大伤害
きゅうしょづき	有一定几率让敌人即死的攻击
かいしん率アップ	装备枪时会心一击率上升
ごうげき力+20	装备枪时攻击力提升20点
一闪づき	必然会心一击的攻击，但有可能失败
ごうげき力+30	装备枪时攻击力提升30点
さみだれづき	随机选择敌人给予多次伤害
全职业でそうび可	全部职业都可以装备枪系武器

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院左侧教室通道中的老师

①打倒！メタルもどき！

奖励	ハルベルト

目标怪物メタルブラザーズ出没于“サンマウロ”北边的洞穴 B1F，在战斗中使用特技“きゅうしょづき”累计消灭 3 个敌人即可。

②さみだれてヤリ奥义

奖励	ヤリの秘传书
效果	可使用特技“ジゴスパーク”对敌方全体造成超大伤害

目标怪物ダークデンデン出没于“ガナン帝国城”附近，先在战斗中算好敌人的 HP 剩余量，再使用特技“さみだれづき”同时消灭 2 个以上的敌人，累计成功 5 次即可。

棍スキル

特技	效果
ごうげき力+10	装备棍时攻击力提升10点
足ばらい	打翻一组敌人让其无法行动
かいしん率アップ	装备棍时会心一击率上升
黄泉送り	对僵尸系敌人造成大伤害
ごうげき力+20	装备棍时攻击力提升20点
なぎはらい	对一组敌人造成中伤害
みかわし率+4%	装备棍时回避率增加4%
冰洁らんげき	全体随机四次冰属性攻击
ごうげき力+30	装备棍时攻击力提升30点
全职业でそうび可	全部职业都可以装备棍系武器

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院左侧教室通道中的老师

①黄泉送り

奖励	ぶしんの棍

目标怪物ゾンビナイト出没于“ガナン帝国城”附近，在战斗中使用特技“黄泉送り”消灭掉它就有一定几率掉落任务道具“手カガミ”。

②あなたを想って

奖励	棍の秘传书
效果	可使用特技“天地のかまえ”对敌人造成超大伤害

目标怪物ハヌマーン会随机出现在低等级“藏宝洞穴”的最底层，计算好伤害量（大约 3000 的 HP），在战斗中装备“ものほしざお”对其完成最后一击即可。

ムチスキル

特技	效果
らせん打ち	单体小伤害并附带混乱效果
爱のムチ	对一组人系敌人造成大伤害
ごうげき力+10	装备鞭时攻击力提升10点
しばり打ち	单体小伤害并附带麻痹效果
ごうげき力+20	装备鞭时攻击力提升20点
ねむり打ち	一组敌人小伤害并附带睡眠效果
ごうげき力+30	装备鞭时攻击力提升30点
ヒールウィップ	对一组敌人进行攻击并回复自身HP
双龙打ち	对一组敌人随机攻击2次
全职业でそうび可	全部职业都可以装备鞭系武器

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院2F右下教室中的老师

①ムチをたのむ

奖励	はがねのムチ

目标怪物サンドシャーク出没于“ゲビアナ城”附近，消灭掉它会随机掉落“トゲトゲのキバ”，然后乘船从“サンマロウ”出发进入左侧的灯塔小岛，将物品交给其中的カゲツ即可。

②ムチ界のホープをキミに

奖励	ムチの秘传书
效果	可使用特技“地这い大蛇”对一组敌人造成超大伤害

装备“皮のムチ”对ヘルジャッカル（出没于ドミール里右下方沿海区域）、スケアリードッグ（出没于ガナン帝国城附近）完成最后一击，再与前一个任务灯塔中的カゲツ对话。

短剑スキル

特技	效果
ポイズンダガー	单体小伤害并附带猛毒状态
ごうげき力+10	装备短剑时攻击力提升10点
キラーブーン	对虫系敌人造成大伤害
かいしん率アップ	装备短剑时会心一击率上升
タナトスハント	给予中毒或麻痹的敌人大伤害
ごうげき力+20	装备短剑时攻击力提升20点
アサシンアタック	有一定几率让敌人即死的攻击
ごうげき力+30	装备短剑时攻击力提升30点
バンパイアエッジ	部分攻击敌人的伤害回复自身HP
全职业でそうび可	全部职业都可以装备短剑系武器

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院学生宿舍食堂的管理员

①短剑ドロボーを追え

奖励	こおりのやいば

目标怪物デビルスノー出没于“エルシオン学院”附近，在战斗中先使用“ラリホー”魔法让其陷入睡眠状态，然后再使用特技“ポイズンダガー”消灭掉它就有可能掉落任务道具“料理ナイフ”。

②短剑奥义への挑战

奖励	短剑の秘传书
效果	可使用特技“ヒュプノスハント” 给予睡眠和混乱中的敌人大伤害

目标怪物てっこうまじん出没于“ガナン帝国城”地下迷宫，在战斗中先使用“ポイズンダガー”让其陷入猛毒状态，然后再使用“タナトスハント”累计消灭 10 个敌人。

杖スキル

特技	效果
さいだいMP+10	装备杖时最大MP增加10
まふうじのつえ	封印单个敌人的魔法
MP吸收率+2%	装备杖时MP的吸收量增加2%
恶魔ばらい	让恶魔系敌人陷入麻痹状态
さいだいMP+30	装备杖时最大MP增加30
しゅくふくのつえ	回复单体少量的HP
MP吸收率+4%	装备杖时MP的吸收量增加4%
さいだいMP+60	装备杖时最大MP增加60
MP自动回复	装备杖时于战斗中缓慢回复MP
全职业でそうび可	全部职业都可以装备杖系武器

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院广场左上角的老者

①ワシのコリをほぐして

奖励	まてきの杖

目标怪物かいぞくウーパー出没于“ツォの浜”左侧的洞穴中，消灭它会随机掉落任务道具，最后将它交给“ふなつきば”中的男子。

②ワシのコシを治して

奖励	杖の秘传书
效果	可使用特技“ふっかつのつえ” 让单个同伴复活，但有可能失败

收集“やけつくマグマ”（ドミール火山中的マグマロン掉落）和“ガマのあぶら”（ガナン帝国城附近的ダークデンデン掉落）各 1 个交给エルシオン学院教室 2F 右侧走廊的フェイ。

魔王的地图

在挑战藏宝洞穴时击败 BOSS 有一定几率获得“魔王の地图”，进入其中会与系列很多经典的 BOSS 进行战斗，胜利后低几率掉落的宝玉更是炼成最强装备所不可或缺的材料。最后要提醒玩家的是，魔王可以通过给予经验的方式升级，当其进化后掉落的物品也会发生变化。

剑スキル

特技	效果
ドラゴン斩り	对龙系敌人造成大伤害
ごうげき力+10	装备剑时攻击力提升10点
メタル斩り	对金属系敌人造成大伤害
かいしん率アップ	装备剑时会心一击率上升
ミラクルソード	部分攻击敌人的伤害回复自身HP
ごうげき力+20	装备剑时攻击力提升20点
はやぶさ斩り	单体二连斩
ごうげき力+30	装备剑时攻击力提升30点
ギガスラッシュ	对一组敌人造成大伤害
全职业でそうび可	全部职业都可以装备剑系武器

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院教会里的老师

①その目を こらして

奖励	战士の剑

从“ダーマ神殿”所在的大陆乘船向左进入两个大陆之间的海域，发现新的小岛后从背面调查其上的红色路牌。

②思いでのバッジ

奖励	剑の秘传书
效果	可使用特技“ギガブレイク”对一组敌人造成超大伤害

按顺序依次在サンマロウ、グビアナ城、ウォルロ村、ベクセリア和エルシオン学院周围消灭不会主动靠近的敌人收集5枚徽章。

ハンマ-スキル

特技	效果
ハートブレイク	强制取消敌人的行动
ごうげき力+10	装备锤时攻击力提升10点
ゴールドハンマー	攻击敌人的同时会掉落金钱
かいしん率アップ	装备锤时会心一击率上升
ラストバッター	必然最后行动给予敌人攻击
ごうげき力+20	装备锤时攻击力提升20点
ドラムクラッシュ	对物质系敌人造成大伤害
ごうげき力+30	装备锤时攻击力提升30点
ランドインパクト	对全体敌人造成大伤害
全职业でそうび可	全部职业都可以装备锤系武器

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院2F美术教室中的老师

①ハンマーチャンス！

奖励	大地のかなづち

接受任务后先前往1F右侧的图书室了解到目标怪物ジェリーマン出没于“グビアナ城”地下水道迷宫中，之后消灭掉它才会随机掉落任务道具“すねばねばゼリー”。

②こうらを背负って

奖励	ハンマーの秘传书
效果	可使用特技“ビックバン”对敌方全体造成超大伤害

前往“ツォの浜”购买“カメのこうら”并装备在身上，然后前往“ナザム村”左上方区域的洞穴B3F使用“ラストバッター”给予はぐれメタル最后一击。

ツメスキル

特技	效果
ウィングブロウ	风属性单体二连击
ごうげき力+10	装备爪时攻击力提升10点
裂钢拳	对机械系敌人造成大伤害
かいしん率アップ	装备爪时会心一击率上升
ネイルスクラッチ	单体四连击
ごうげき力+20	装备爪时攻击力提升20点
ダイガークロー	单体强力二连击
ごうげき力+30	装备爪时攻击力提升30点
ゴールドフィンガー	单体中伤害并解除所有有利效果
全职业でそうび可	全部职业都可以装备爪系武器

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院右侧图书室中的老师

①コレクターズアイテム

奖励	オオワシのツメ

目标怪物アイアンクック出没于“カルバトの集落”附近，在战斗中使用“裂钢拳”消灭掉它们会随机掉落任务道具“はがねの尾羽”，累计获得10个即可。

②3人の弟子

奖励	ツメの秘传书
效果	可使用特技“ゴッドスマッシュ”对单个敌人造成超大伤害

按照以下顺序装备爪系武器给予敌人最后一击：エルシオン学院附近的キラーリカント、ガナン帝国城地下迷宫中的クローハンズ和キラークラブ。

オノスキル

特技	效果
たいぼく斩	对植物系敌人造成大伤害
ごうげき力+10	装备斧时攻击力提升10点
苍天魔斩	单体敌人中伤害并附带麻痹效果
かいしん率アップ	装备斧时会心一击率上升
かぶと割り	单体敌人中伤害并降低其防御力
ごうげき力+20	装备斧时攻击力提升20点
まじん斩り	必然会心一击的攻击，但命中率低
ごうげき力+30	装备斧时攻击力提升30点
オノむそう	对一组敌人造成大伤害
全职业でそうび可	全部职业都可以装备斧系武器

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院广场喷水池附近的农夫

①オラのオノ

奖励	てつじんのオノ

目标敌人ウドラー出没于“カルバトの集落”左上方的洞穴附近，在战斗中消灭掉它会随机获得任务道具“ヨサックのオノ”。

②まじん斩れ！

奖励	オノの秘传书
效果	可使用特技“森罗万象斩”对单体发动会心一击

在战斗中使用“まじん斩り”分别消灭以下3种敌人各3个：ドミール火山中的ようがんまじん、ガナン帝国城地下迷宫中的だいまじん和てつこうまじん、

素手スキル

特技	效果
石つぶて	对一组敌人造成小伤害
ごうげき力+10	空手时攻击力提升10点
かまいやち	对元素系敌人造成大伤害
かいしん率アップ	空手时会心一击率上升
せいけんづき	对单体造成中伤害
みかわし率+4%	自身的回避率提高4%
ばくれつけん	对随机敌人造成4次伤害
ごうげき力+30	空手时攻击力提升30点
岩石おとし	对敌方全体造成大伤害
ごうげき力+60	空手时攻击力提升60点

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院左侧教室中的老师

①素手で战うということ

奖励	いかりのタトゥー

目标怪物ガメゴン出没于“カルバトの集落”右下角的湿地区域，在战斗中使用“せいけんづき”累计消灭10个敌人即可。

②徒手空拳の试炼

奖励	素手の秘传书
效果	可使用特技“ミラクルムーン”对敌方全体造成超大伤害

在10F以上“藏宝洞穴”中使用普通攻击累计消灭50个敌人。

ブ-メラススキル

特技	效果
クロスカッター	单体小伤害
パワフルスロー	全体小伤害
ごうげき力+10	装备回旋标时攻击力提升10点
スライムブロウ	对史莱姆系敌人造成大伤害的全体攻击
ごうげき力+20	装备回旋标时攻击力提升20点
シャインスコール	降低敌方全体的命中率
バーニングバード	火属性回旋标攻击
ごうげき力+30	装备回旋标时攻击力提升30点
メタルウィング	对金属系敌人造成大伤害
全职业でそうび可	全部职业都可以装备回旋标系武器

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院广场左下角的小孩

①もどれブーメラン！

奖励	イーグルフェザー

目标怪物メタルスライム出没于“ベクセリア”左侧区域上方的宫殿中，在战斗中使用“パワフルスロー”消灭掉它，最后前往“カルバトの集落”右下角的湿地区域再从右下角切换场景完成任务。

②それいけ！どうくつ探险队

奖励	ブーメランの秘传书
效果	可使用特技“ギガスロー”对全体敌人造成超大伤害

分别消灭以下3种敌人各1个：ツォの浜左侧洞穴中的ガマキャノン、サンマロウ北方洞穴中的メタルハンター、ナザム村左上方洞穴中的うごくせきぞう。

弓スキル

特技	效果
マジックアロー	单体小伤害并降低魔法攻击力
ごうげき力+10	装备弓时攻击力提升10点
バードシュート	对鸟系敌人造成大伤害
かいしん率アップ	装备弓时会心一击率上升
ニードルショット	有一定几率让敌人即死的攻击
ごうげき力+20	装备弓时攻击力提升20点
さみだれうち	随机给予敌人多次攻击
ごうげき力+30	装备弓时攻击力提升30点
天使の矢	单体小伤害并吸收MP
全职业でそうび可	全部职业都可以装备弓系武器

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院左侧教室中的老师

①弓使いの条件

奖励	あらしの弓

目标怪物アサシンエミュ出没于“カルバトの集落”附近，在战斗中使用“バードシュート”累计消灭10个敌人即可。

②トップをめざせ！

奖励	弓の秘传书
效果	可使用特技“シャイニングアロー”对全体敌人造成超大伤害

目标怪物ボストロール出没于“ガナン帝国城”地下迷宫中，在战斗中使用“さみだれうち”累计消灭10个敌人后与委托人对话，最后再通过炼金得到“ビクトリパンツ”交给他才能完成任务。

盾スキル

特技	效果
シールドアタック	单体小伤害
盾ガード率+2%	装备盾时完全防御几率+2%
大ぼうぎょ	大幅增加自身防御力
盾ガード率+2%	装备盾时完全防御几率+2%
ビッグシールド	大幅提升完全防御几率
ミラーシールド	反弹攻击魔法
盾ガード率+2%	装备盾时完全防御几率+2%
まもりのたて	使自身所有异常状态无效
うけながしのかまえ	反弹敌人对自己造成的伤害
全职业でそうび可	全部职业都可以装备盾

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院校长办公室旁边房间的老师

①フリスナーのお气に入り

奖励	ホワイトシールド

在战斗中使用盾牌完全防御10次敌人的攻击。

②フリスナーの盾

奖励	盾の秘传书
效果	完全防御敌人怒状态下的集中攻击

目标怪物キラーマシン出没于“ガナン帝国城”附近，在战斗中使用“シールドアタック”累计消灭10个敌人即可。

扇スキル

特技	效果
花ふぶき	使一组敌人被诱惑而无法行动
ごうげき力+10	装备扇时攻击力提升10点
といきがえし	反弹火焰和冰雪系的伤害
かいしん率アップ	装备扇时会心一击率上升
波纹演舞	对水系敌人造成大伤害
ごうげき力+20	装备扇时攻击力提升20点
风姿花传	使用分身回避敌人的攻击
ごうげき力+30	装备扇时攻击力提升30点
おうぎのまい	随机对敌人造成最多4次伤害
全职业でそうび可	全部职业都可以装备扇系武器

特殊任务

任务NPC：エルシオン学院2F走廊右侧的女性

①つめたいのがお好き

奖励	びゃっこのおうぎ

目标怪物ランドンクイナ出没于“エルシオン学院”附近，消灭掉它会随机掉落“冰鸟のはね”。

②アレのためなら……

奖励	おうぎの秘传书
效果	可使用特技“ハッスルダンス”回复全体70以上的HP

首先玩家要完成逃出监狱的主线剧情从BOSS旁边的宝箱中获得“さいごのカギ”，接着前往“カラコタ桥”在道具店的左后方打开隐藏的门，进入地下的黑市购买“うさみみバンド”。在“エラフィタ村”的道具店购买“うさぎのおまもり”后将这两个物品都装备在同一个角色身上，最后前往“ナザム村”左上方区域的洞穴B3F遭遇はぐれメタル，并在战斗中使用特技“おうぎのまい”对其完成最后一击。

世界地图



剧情&流程攻略

天使界

①创建好自己的角色后进入序章，开场的强制战斗可以熟悉一下大致的指令与操作；

②返回天使界后和2F大厅左上角的伊扎亚尔（イザヤール）对话，接着去找正中间的长老；

③从2F大厅正下方的门出去，沿着塔的楼梯一直向上来到世界树之前，将刚刚在战斗后获得的星之气（星のオーラ）献上，再返回2F和长老对话；

④回到最初进入天使界的星形入口，与旁边的天使对话即可再次前往沃尔洛村（ウォルロ村）。



Story

身为天使的主角经过多年的磨练，终于从师父伊扎亚尔那里接过了守护沃尔洛村的使命。拜会了天使界的长老后，主角就马不停蹄地前往沃尔洛村帮助那里的村民，收集感谢之情的结晶——星之气献给世界树，也是天使的职责。

ウォルロ村

①来到村子里需要收集以下两个星之气（次序无先后）：调查村子右下的小狗得到“形见のゆびわ”，再将其交给教堂中的老婆婆；帮忙清理左下角马厩中的所有粪便；



②到了晚上，和村子中间的伊扎亚尔对话，接着和道路右侧的幽灵交谈得到第三个星之气；

③探索完毕后可以和伊扎亚尔对话选择重新返回天使界，一路来到世界树献上刚刚获得的星之气，大段剧情后序章结束。

Story

独自来到地面世界，第一次收集星之气的工作并没有遇到太大的困难。在师父的迎接下，主角回到天使界将收集到的星之气献给了世界树。此时随着一道金光划过天际，承载着幸福与希望的天之箱舟驶向了这里。不过就在天之箱舟即将停稳之际，意外发生了：箱舟发生了爆炸，从天而降的落雷劈向原本宁静安逸的天使界。骚乱中，天之箱舟从空中散落，主角也跌下了天使界……

ウォルロ村

①再次坠落到沃尔洛村，主角的职业强制初始化为旅行艺人；

②去村子左侧的村长家和尼德（ニード）对话，之后回到莉卡（リッカ）的家中与她对话继续睡大觉；

③被叫醒后尼德成为同伴（事件同伴）。两人结伴离开村子，往大地图最东边的“とうげの道”前进；

④在最左侧道路被堵塞的地方与帝国兵的交谈后原路返回村子，在村长家报了信之后，尼德离开队伍。稍事整顿，便可前往游戏里的第一个迷宫——キサゴナ遗迹。

Story

从空中跌落至沃尔洛村的瀑布里，主角大难不死被莉卡救起，但却失去了天使的翅膀和光环，连力量也全部没有了，完完全全变成了一个再普通不过的正常人。村长家的小鬼尼德对主角这个陌生人的到来似乎并不乐意，因为父亲的指责，他打算出村探险来证明自己，但又怕危险所以拉上主角当垫背。在被山石堵塞的路口，尼德和主角得知了来自城里的露伊达失踪的消息，于是立刻返回村子报告。



迷宫 キサゴナ遗迹

“キサゴナ遗迹”在村子的东南方向，“とうげの道”的正下方。进入迷宫内部后调查正前方的石碑，出现幽灵后跟着它来到左侧通道，调查通道内的石像，此时刚刚正前方大厅的通道便会打开，进入后是BOSS战。

技能点分配法 游戏中不同职业升级后的技能点由于可以继承到其他职业中，所以前期只要花一点时间将所有的等级练到LV20左右，所积攒的技能点就足以加满一个职业两个类别的技能，对于尽早获得强力装备和秘传书来说很有帮助。

BOSS ブルド-ガ

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
野兽	1.	93	18	30	22	11	175	100

持有道具	まじゆうの皮	异常效果概率	无

此战无重点，之前适当练级即可通过，战胜 BOSS 没有难度。

ウォルロ村

①返回村子来到宿屋会看到露伊达（ルイーダ）和莉卡正在对话，出来后在莉卡的家门口遇到她的幽灵老爸；
②调查宿屋后面高台上的树丛得到“宿王のトロフィー”，将它拿回去交给莉卡（家中 2F）。告别后，从“とうげの道”原先被碎石遮挡的通道前往新的城镇，中途在天之箱舟（天の箱舟）处有剧情。

Story

在村子外的遗迹里，主角找到了困好奇而被怪物围困的露伊达，原来她的目的地正是沃尔洛村。回去之后，露伊达阐明了想来此寻找传说中的“宿王”再度出山以挽救酒馆生意的来意。虽然不敢相信自己的父亲是声名远扬的宿王，但莉卡还是遗憾地告诉她，父亲已经在前不久去世了。不愿放弃的露伊达想拉莉卡当帮手。起初她并不愿意，但在主角和莉卡父亲幽灵的暗中鼓励下，莉卡终于下定决心跟随露伊达回酒馆工作，为了自己和父亲的梦想而努力！



セントシュタイン城

①越过“とうげの道”一路向东来到“セントシュタイン城”。进城后先去拜访大路左边宿屋（露伊达酒馆）的莉卡和露伊达；
②再次来宿屋时，主角就可以让露伊达帮忙招募同伴了，她还会交给我们特技“おうえん”；
③组成新的队伍后继续开始冒险。调查城镇中央的木板上的告示，再去城门前与士兵对话，这样便可进入城堡内；
④与城堡 2F 的国王和公主对话，接受讨伐谜之黑骑士的任务。休整一番出城向北走，穿过一座桥前往“エラフィタ地方”，黑骑士就在离入口不远的湖边；

BOSS なぞの黑骑士

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
丧尸	1	296	255	53	50	45	800	200

持有道具	てつのこて	异常效果概率	100% 物防、魔防降低，75% 敏捷降低，50% 攻击降低

本战要准备一些回复措施，战斗并不难。由于是 4 个人小队，只要分工合理便可以轻松获胜。另外该 BOSS 战中降低防御力的魔法“ルカニ”有特效。

⑤胜利后返回城堡，和国王对话后追着公主来到她在城堡东边的房间；
⑥受到新的嘱托后再次出城，沿着湖边刚刚和黑骑士交战的路一直向西北方向前进，来到新的村庄“エラフィタ村”。

Story

独自踏上冒险的主角，遇到一个名叫“桑迪”的妖精。她告诉主角，只要不断获得人们的感谢并得到星之气，主角就能恢复天使的身分并乘坐天之箱舟重返天使界。前往第一个目的地“セントシュタイン城”，和已经在露伊达酒馆工作的莉卡寒暄一番后，主角看到了城里募集讨伐谜之黑骑士勇士的告示。来到城堡中见到国王，大致说明来意并了解情况后，主角在同伴的帮助下击败了潜藏在城外湖边的黑骑士。



エラフィタ村

①进了村子后来到右上方的小屋，听这里的两位老婆婆唱关于黑骑士的民歌。出到村口附近触发剧情；
②短暂的停留后离开“エラフィタ村”继续北上，从“ほろびの森”进入新的迷宫“ルディアノ城”

迷宫 ルディアノ城

这个迷宫虽说比前一个大了不少，但结构并不复杂，所以宝箱什么的就别漏下了。在 2F 的大厅内和 BOSS 对话便发生交战。

BOSS 妖女イシュダル

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
恶魔	1	456	255	56	58	54	1600	350

所持道具	ハイヒール	特殊效果概率	100%物防、魔防降低，75%敏捷降低，50%攻击降低

本 BOSS 会使用一些具有特殊效果的攻击技，例如吸血或者麻痹等等，战斗中还要小心其狂暴后的攻击。不过毕竟 BOSS 的攻击力有限，适当地进行一下回复也并没有什么大的威胁。战斗胜利后记得与黑骑士和公主对话。

Story

回到城堡中报喜后，菲奥奈公主却显得很不高兴，原来她比较在意黑骑士的真实身分。委托之下，主角来到城外一个名叫艾拉菲塔的小村子，并从流传于这里的民谣中获得了一些关于黑骑士的线索。在村民的指引下，主角来到附近的鲁迪阿诺王国遗址。消灭了盘踞在这里蛊惑黑骑士的女妖后，黑骑士终于明白自己曾经想要守护的梅丽娅公主已经不在这个世上。虽然感到绝望，但随后出现的菲奥奈公主让他了却了遗憾。一首动人的舞曲过后，黑骑士灵魂带着幸福与感谢离开了人间。

セントシュタイン城

①回到城堡后和国王对话，之后可以去宝物库领取奖赏；
②此时露伊达酒馆的炼金系统也开放了，利用平时获得的素材和调查书架获得的配方可以合成道具或者装备；
③离开“セントシュタイン城”返回天之箱舟所在的地方，进入箱舟内部会发现其依然无法启动；
④通过“セントシュタイン城”东北方向的关所，向着下一个目的地“ベクセリア”前进。

Story

做了好事获得了感谢，回到天之箱舟却还是没办法将其启动，看来还需要做更多的好事并得到更多的星之气才行。于是主角和桑迪离开圣特修塔恩城前往新的城市，继续踏上了帮助别人的爱心之旅。

ベクセリア

①初来乍到先去村子正上方村长的家里和 2F 的村长报个到，然后去村长家左边的小屋找到睡在床上的艾丽泽（エリザ）；
②跟着艾丽泽来到右下方原本紧锁着的研究室门前，进门后与鲁菲恩（ルーフィン）交谈；



③回到村长那里，他会拜托我们陪同鲁菲恩一起前去村子外的祠堂调查，并交给了一把钥匙“ほこらのカギ”。这时再去研究室通知鲁菲恩，就可以向着村子外西部被封印的祠堂出发。

迷宫 ふういんのほこら

这个迷宫是标准的回字形结构，不存在什么死路，只要按着次序将每个通道走遍就能拿到所有的宝箱。调查迷宫左上角和右上角各一个的石像，入口处附近通往 BOSS 所在房间的大门就会打开。打完 BOSS 之后，可以在这里刷金属史莱姆，是游戏初期的最佳练级地点。

BOSS 病魔パンデルム

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
エレメント	2	696	255	68	68	50	2295	600

所持道具	まりょくの土	特殊效果概率	75%物防降低、50%敏捷、魔防降低

该 BOSS 每回合可行动两次，战斗中还会使用附带异常效果的魔法，因此我们要多留神。物理攻击对 BOSS 比较奏效，建议此战前尽量多提升攻击输出。

ベクセリア

①战胜病魔后回到村子向村长及时汇报战果，再去找在左侧小屋“睡觉”的艾丽泽；
②又一次来到村长那里去“寻求表扬”，而他让我们晚上再过去；
③天黑后前往村长家，他会赠送“はねかざりバンド”作为报答；
④在村子左下角的墓地看到艾丽泽的幽灵，受到嘱托后前往研究室叫出一蹶不振的鲁菲恩；
⑤带着鲁菲恩分别去和村子左侧民房里的老爷爷、宿屋里的兔女郎、右侧民房里的小男孩对话，分手后回研究室触发剧情；
⑥顺利解决问题后，离开村子再次前往“とうげの道”的天之箱舟，调查驾驶面板重新返回天使界。



Story

主角来到被神秘疾病困扰的贝库赛利亚村。从村长的口中得知，为了寻求治疗方法，解读古文书的学者鲁菲因正在西边的住所全力研究，通过他的妻子艾丽泽找到这个戴着眼镜的研究员后，他告诉村长，是祠堂里封印的病魔跑了出来，所以才会导致疾病肆虐，需要重新去村子西边封印。在主角的陪同下，鲁菲因并没有费多大的力气就将病魔重新封印。但高高兴兴地回到村子时，艾丽泽却由于患病的缘故悄悄离开人世。为了让鲁菲因重新振作，主角带着他去见村子里曾经被他帮助过的人那里寻求鼓励。感觉到自己存在价值的鲁菲因重新振作了起来，艾丽泽的幽灵也对主角表达了感谢。

天使界

①回到天使界后，第一件事情依然是去世界树进行祈祷，这里可以自动获得传送咒文“ルーラ”；
②乘坐世界树左侧的天之箱舟前往地面世界回收女神果实。

Story

收集了足够的星之气，主角终于能在天之箱舟和桑迪的帮助下重返天使界。和长老说明了自己在地面的种种经历后，主角接到了新的任务，那就是重新返回地面去收集在骚乱中掉落的女神果实，只有将它们全部找回来，天使界和世界树才能重新恢复原状。

ダーマ神殿

①来到神殿入口处和前来转职的人对话，接着继续走到神殿内部，从神官那里得知达玛不在；
②和 B1F 的武斗家以及女仆交谈，再次回到 1F 神官的地方就能学到新的动作——鞠躬（おじぎ）。离开神殿往大地图东北方向的“ダーマの塔”前进，入口处用新学到的动作鞠一个躬，门就会打开。

迷宫 ダーマの塔

进塔之前需要做的动作“おじぎ”可以在菜单栏“さくせん”里面的“しぐさとうろく”进行选择。整个“ダーマの塔”共有 7 层，但每一层的结构都很明了，对着小地图走就可以，宝箱也别错过。最顶层和大神官对话发生 BOSS 战。

BOSS 魔神ジャダーマ

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
？？？	1～2	796	255	80	78	56	2904	780

所持道具	ようがんのカケラ	特殊效果概率	100%物防降低，50%敏捷、魔防降低

BOSS 以魔法攻击为主，奇数回合可以两次行动，偶数回合单次行动。战斗中可以使用魔法反弹效果，有战士的话也可以多加一下攻击力，BOSS 很快就会败在脚下。战斗结束后得到女神果实，回到达玛神殿转职系统便正式开放了。

Story

来到地面后，主角第一件事就是帮助走火入魔的达玛神官重新回到岗位，这样就可以让及世界各地冒险家进行转职了。重新调整了心情的主角也正式踏上了在世界各地寻找女神果实的漫漫之旅。

ツォの浜



①继续南下收集女神果实，来到海边的小渔村——ツォの浜；
②进了渔村触发海滩上的剧情（白天），到了晚上再去村子右下角的小屋拜会奥莉佳（オリガ）；
③话没说两句，跟着匆匆出门的奥莉佳走到村子左侧的村长家，之后自动休息到第二天；
④一早起来奥莉佳就失踪了，此时村子左侧的出口可以走了，从那里前往村子东边的海边洞窟找人。

迷宫 海边の洞窟

这里的迷宫出入口比较多，所以挨个全部走一遍可能要稍微花点时间。另外由于路比较狭窄的缘故，杂兵有时也实在没有办法回避。一路走到岩场，和村长对话发生 BOSS 战。

BOSS ぬしさま

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
水	1	1256	32	110	90	36	4134	960

持有道具	绿のコケ	特殊效果概率	75%魔防降低，50%物防、敏捷降低

这个 BOSS 是一头巨大的鲸鱼，物理攻击力惊人，战斗要保护好队伍中防御较低的成员，尤其是魔法师与僧侣。受到部分全体攻击技能的伤害后，也要及时进行回复，不要侥幸。战胜后获得女神果实并自动返回渔村。

Story

在一个海边的小渔村，主角看到这里的村民正在围着一名少女举行祭海的仪式。上前询问后得知，这个名叫奥莉佳的少女由于父亲出海捕鱼失踪，一直孤身一人生活。看似弱小的她却有着一种特殊的能力，那就是只要奥莉佳对着大海祈祷，“海神大人”就会带来丰盛的鱼和虾，村民甚至不用出海捕鱼。不过当村长提出想收养奥莉佳为养女时，她却显露出了心中的忧虑，并提出不愿让大家再依赖这种不劳而获的行为。第二天，村长将奥莉佳带到村外的山崖，逼迫她按自己说的去做。此时“海神大人”现出了真身，原来它就是奥莉佳父亲的幽灵得到女神果实后变成的大鲸鱼，随后赶来的主角及时阻止了它的过激行为。看到村民的忏悔以及奥莉佳坚定的决心，“海神大人”也决定不再帮助大家，自食其力地依靠自己的力量生活下去。第二颗女神果实顺利入手！

カラコタ桥

①乘坐渔村船民提供的渡船，抵达新的码头。从这里出去后前往东南方向的“カラコタ桥”；
②沿着入口的路走到石桥中央发生剧情，在这里休整一番后，越过桥往南部区域进发。目的地“ビタリ山”在南部第二片区域的东北角。

技能使用法 “气力”作为后期给予敌人重创的主要手段，其实产生的效果并不仅仅限于一次攻击。例如使用盗贼的“ネイルスクラッチ”每一下攻击都会附加攻击强化的效果，其他职业相似的多段攻击技能是不是因此也变得更加实用了呢？

迷宫 ビタリ山

进山之后一直向上爬，走出洞穴来到最顶端的石之村（石の町）。进入村子右上方的民房内发生剧情，与房间里的史莱姆交谈，接着再出门便是BOSS战。

BOSS 石の番人

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
物质	2	1054	255	120	125	66	4134	1250

持有道具	あくまのタトゥー	特殊效果概率	100% 物防降低，75% 魔防降低，50% 敏捷降低

BOSS 的攻击力很高，而且可以每回合两次行动，HP 降低到一定程度后会给自己加各种状态，攻击力不够会很难打。不过降低防御的魔法“ルカニ”对该 BOSS 有特效。战斗结束后跟随幽灵进入地下室，得到女神果实。

Story

在新的城镇中四处打探时，主角听说西方的比塔利山中住着一个名叫拉博的老人，他那里好像有金色的果实。顺着情报一直找到比塔利山的山顶，主角被眼前一个全部由石头雕刻而成村庄惊呆了。住在这里的史莱姆告诉主角，酷爱雕刻的老人拉博花了几十年的时间制作这座村庄，完成时却寿命已到。离开人世前，老人吃下无意中买下的神秘果实。击败了看守这里的石像怪，主角见到了老人的幽灵并得到了女神果实，拉博最后说石像怪的出现其实也并非他的本意，只是由于自己过于想让这个倾注毕生心血的作品永存于世所以才……



サンマロウ

①下山后沿着刚刚来时的路一直往南走进入下一个区域，往西穿过一大片花丛，就可以来到新的城镇“サンマロウ”；②进城后和宿屋附近的老人对话，然后去城市左上角的码头寻求私人船只未果。城市正上方的大户人家的豪宅需要先和门卫对话方可进入；③在豪宅右侧的房间看见玛吉娜（マキナ）正在撒娇，走上前与她对话会将其气跑。找来教会左侧民房内的人偶工匠（左侧 NPC）并再次来到玛吉娜的房间，就会发现她已被绑架；④和房间内的幽灵对话，左侧的门就会打开，调查庭院里正中间的墓碑。最后就可以去“サンマロウ”北部的洞窟救人了。

迷宫 サンマロウ北の洞窟

抵达迷宫后从正前方的入口进去，走不远就会触发绑架犯的剧情。接着调查前方的看板并坐在事先准备好的椅子上，绑架犯就会出来和我们接头。玛吉娜逃跑之后沿着梯子来到下层，这样就算是正式进入迷宫内部了。另外由于 B1F 有一定几率可以刷到三个金属史莱姆合体的金属兄弟（メタルブラザーズ），所以这里是流程中期的最佳练级地点。迷宫 B2F 深处发生 BOSS 战。

BOSS 妖毒虫ズオー

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
虫	2	1098	36	100	154	96	5231	1500

持有道具	まだらくもいと	特殊效果概率	75%物防、魔防降低，50%敏捷降低

BOSS 可以每回合两次行动，比起普通攻击，它的异常状态攻击更值得我们的注意。特别是令我方队员一回合行动不能的吐丝攻击以及猛毒弹的全体攻击。战斗胜利后返回“サンマロウ”。

サンマロウ

①回城后，调查玛吉娜房间左侧庭院中的墓碑得到女神果实。接着再去码头和老人对话就能得到私人船只；②船只在行驶的过程中按 B 键可以转为甲板上行动，调查舵则重新开始航行。船只可以在浅滩登陆，其他地方则无法上岸。

Story

为了到东方大陆继续收集女神果实，主角来到港口小镇桑马洛，虽然这里的富家小姐玛吉娜可以提供私人船只，但主角却由于说错了话而搅了她的兴致。找来给玛吉娜制作人偶的工匠再次见到“玛吉娜”时，她已经被土匪拐走，不过真正的玛吉娜的幽灵出现了，她告诉主角，现在的“玛吉娜”其实是她最喜爱的人偶变的，得到女神果实的力量后它获得了生命。因重病死去的玛吉娜希望人偶能代替自己享受正常的生活，所以她拜托主角去救她。成功从城外的洞窟救下人偶并让其恢复原形后，主角在玛吉娜的墓前获得了另一颗女神果实。从管家那里获得航海的船只，也让主角一行得以继续向北方的沙漠岛屿前进。



グビアナ城

①将船航行到北方的岛屿，从浅滩上岸后踏上炎热的沙漠地带，“グビアナ城”就在沙漠的中心；②进入城堡内和 2F 的大臣对话，接着返回 1F 的走廊去找那里的侍女。③来到城堡外左侧墙边的草丛附近做出拍手（はくしゅ）的动作，一只金色的小蜥蜴就会出现在我们的面前，上去将它抓住并送至大臣那里就可以谒见女王了；④被女王言语戏弄一番后追到 1F 最里面的沐浴场，士兵拒绝任何人入内。此时再去楼顶的喷水池前和正在钓鱼的老头对话，调查喷水池就可以从上面跳下去；⑤女王被巨大化的蜥蜴拐走后，紧跟着他们进入井下的迷宫。

迷宫 グビアナ地下水道

地下水道的同样是比较狭窄，杂兵也不算弱，所以想通过这里可能要耗费一些时间。将女王掳走的巨大蜥蜴在 B3F 的深处，与其对话后发生交战。

BOSS アノン

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
龙	1	1276	40	200	158	85	6200	1750

持有道具	龙のうろこ	特殊效果概率	75%魔防降低，50%敏捷降低

这只变异的巨大蜥蜴物理攻击威力不低，“吐息”攻击的全体伤害也颇为可观，我方可以使用“バーハ”或者魔法反弹技能进行应对。对龙系的“ドラゴン斩り”对该 BOSS 有特效，战斗胜利后得到女神果实并自动回城。

Story

来到沙漠之城尤利西斯，主角听说这里的女王拥有金色的果实。为了见女王一面，主角答应大臣帮助寻找女王丢失的宠物蜥蜴。和宫内的侍女城里城外找了个遍之后，主角终于在城外的草丛中逮住了这个调皮的小家伙。见到女王后，她居然称要将果实切碎来泡澡。但绝不让步的主角从屋顶利用“非常手段”跳进了女王浴室，看到浴池里撒满了被切碎的果实。吃下果实碎片的蜥蜴变成了巨大的怪物，女王还没搞清楚状况就被拐进了水井的洞窟中。在水井深处，主角找到了变异的蜥蜴和女王，随后赶来的侍女一番关心的话语让一直渴望吃下果实成为人类的蜥蜴回心转意。变回原形后，主角得到了女神果实，女王也表示了感谢。



カルバドの集落

①乘船向着北方的大陆继续前进，从浅滩登陆“ヤハーン湿地”后往东北方向的大草原进发，走不远就能到达“カルバドの集落”；

②进入集落最左侧族长的敖包与其对话，怪物来袭后出门将其赶走，接着离开集落前往北边的“狩人のパオ”。

狩人のパオ

①调查这里正上方敖包的门会遇到那木真（ナムジン），接着再去左下方的小敖包找到他；

②离开“狩人のパオ”向北方的区域前进会再次看到那木真，跟着他走到该区域最西侧的洞窟“ダダマルダのほら穴”，剧情之后和他母亲幽灵对话；

迷宫 カズチャ村

出了洞窟沿着大路一直往东走，来到另一个区域的荒废村落“カズチャ村”，在入口处，那木真母亲的幽灵会为我们打开大门。虽说是个村庄，但这里却没有一个活人，全是怪物到处出没。在村子正上方的石洞内，得到关键道具“アバキ草”。返回“狩人のパオ”将草交给左下方敖包内的那木真再回到“カルバドの集落”的广场上，就会触发 BOSS 战。

BOSS 咒幻シャルマナ

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
恶魔	2	1562	255	140	150	95	8200	2000

持有道具	せいれいせき	特殊效果概率	75%魔防降低，50%物防、敏捷降低

BOSS 发动“マヌーサ”时我方使用魔法对其攻击，发动“マジックバリア”则进行物理攻击。使用魔法攻击时，炎和冰属性会对 BOSS 比较有效。另外 BOSS 使用全体爆破魔法“イオラ”后也要及时回复。战斗胜利后得到女神果实。

③消灭 BOSS 后的第二天清晨，离开宿屋后发生剧情。离开集落去“ダダマルダのほら穴”找到正在扫墓的族长父子，还可以得到“ようせいのうでわ”；

④从集落返回船只登陆的“ヤハーン湿地”，从那里往大陆东部前进，北上进入一片雪原，很快就能看到“エルシオン学院”。

Story

继续寻找女神果实的主角来到草原中的卡尔巴多游牧集落。这里的族长托付从海上远道而来的主角帮助他那胆小的儿子那木真一起讨伐怪物。但是到了临阵的时候，族长的儿子却说什么也不肯去讨伐什么怪物。主角跟着那木真一路来到草原上的某个洞窟，发现他竟然在和怪物商量着什么！原来所谓的怪物是那木真和母亲从小养大的猩猩，他想赶走缠在父亲身边的巫女夏尔玛娜。此时族长前妻的幽灵也出现了，她让主角帮自己的儿子去寻找一种能解开夏尔玛娜真身的药草。得到药草并对夏尔玛娜使用，巫女露出了怪物的真实原形，它也是利用女神果实的力量变异的。击败了巫女，主角又收回了一颗女神果实，而勇敢机智的那木真也成为了新的族长。



エルシオン学院

①进入学院后，院长会自动将我们领进教学楼，并给 2000G 以及“エルシオンブレザー”帮助我们进行调查；

②前往教学楼右下方的学生宿舍报到，在 2F 左下方自己的宿舍前触发剧情，进入房间后莫扎伊奥（モザイオ）会离开；

③离开宿舍楼，在学院左侧的墙边再次找到莫扎伊奥一伙。回自己的宿舍睡一觉（选择“休む”），晚上去教学楼最顶层的天台，调查那里天使像的背后，接着莫扎伊奥就会被幽灵院长掳走。

迷宫 エルシオン地下校舍

该迷宫的入口在教学楼左侧的墓地内，进入后这里只有两层，花不了多长时间就能找到 BOSS 以及被掳走的学生所在的教室，与幽灵院长对话发生战斗。

BOSS 魔教エルシオン

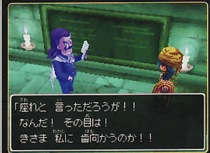
系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
怪人	2	1680	255	160	170	125	10000	2550

持有道具	けんじゃのせいすい	特殊效果概率	75%魔防降低，50%物防、敏捷降低

BOSS 的单体魔法攻击以及 2HIT 的普通攻击都很痛，加上可以每回合两次攻击，所以我方要经常进行回复。另外 BOSS 还能蓄力，蓄满 2 段以上之后最好让我方防御力较低的角色防御一回合。战斗胜利后得到女神果实，回到院长那里还可以获得额外的 3000G 奖赏。

Story

告别了一同去扫墓的族长父子，主角往大陆的东部前进。这里是被皑皑白雪覆盖的雪原，在艾尔西恩学园，



院长让谎称自己为侦探的主角装成新生调查发生在这里的失踪事件。一番询问后，主角得知失踪男学生的死党莫扎伊奥正打算报复诱拐的犯人，此时他身边出现的初代院长的幽灵引起了主角的怀疑。深夜零点，主角和莫扎伊奥在屋顶碰头，口出狂言的他并不相信幽灵的存在，结果被院长的幽灵附身带进了墓地里的迷宫。从狂暴化的院长幽灵手下解救出被关起来“上课”的学生后，主角获得了最后的第七颗女神果实，是时候乘坐天之箱舟重返天使界了！

ナザム村

①收集完全部的女神果实，回到达玛神殿左侧蓝色的大树前可以召唤出天之箱舟，前往天使界的半路上会和伊扎亚尔发生强制战斗，必败。遭到暗龙攻击后主角坠落至“ナザム村”；

②醒过来之后晚上前往村子里的教会和村长对话，接着离开村子前往东北方向的“希望の泉”；

③调查“希望の泉”最深处的狭窄的小洞找到蒂尔，出来之后遇到幽灵拉蒂娜（ラテーナ），她会让我们回到村子帮忙找一件重要的东西；

④回到村子调查武器店前面风化的石像，接着再去调查教会中右侧的石碑即可得到“星空の首かざり”。将它交给“希望の泉”的拉蒂娜，就可以前往下一个迷宫进行探索。

迷宫 魔兽の洞窟

前往“魔兽の洞窟”需要从大地图西北方向的出口进入“西ナザム地方”，沿着大路一直向西来到这里后，拉蒂娜会为我们打开被封印的大门。该洞窟的杂兵比较强，对 MP 的消耗会比较大，依赖于魔法的玩家最好带上魔法回复药。提醒大家的是，在洞窟的 B2F、B3F，可以有一定的几率刷出迷散金属（金属泡），四个人的队伍每人可以均分 1 万左右的经验值，是游戏中后期最佳的练级地点。（B2F 场景较小，楼梯也很近，可以高效率地切换楼层反复刷）

BOSS 大怪像ガドンゴ

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
野兽	1	2000	255	206	214	138	12500	3050

持有道具	げんませき	特殊效果概率	75%魔防降低，50%物防、敏捷降低

这个 BOSS 有全体麻痹攻击，但命中率倒不是很高，万一中了及时回复就是。BOSS 的“ハートブレイク”击中我方后附加该回合行动不能效果，下一回合会自动回复，总体来说本战的难度不高。战斗胜利后调查前方的石板得到“光の矢”。

天之箱舟 在观看完通关剧情后前往“ツォの浜”与海边的奥莉佳对话会接到新的任务，接着休息到晚上与村庄中的幽灵对话后让同一同伴装备“うみなりの杖”、“水のはごろも”和“みかがみの盾”再与奥莉佳对话，最后前往之前与鲸鱼发生 BOSS 战的地方进行强制战斗，胜利后得到“アギロホイッスル”（使用后可以召唤天之箱舟）。

Story

顺利启动天之箱舟飞向天使界的半路中，久违的伊扎亚尔竟然出现在主角的面前。更令人吃惊的是，他夺走了历尽千辛收集的全部女神果实，并指挥暗龙将主角打下了天之箱舟。坠落到纳扎姆的主角被一个名叫蒂尔的少年相救。醒来后在参加村子集会上，主角被怀疑和带来灾厄的暗龙有瓜葛。蒂尔对村民这种排外的心态感到非常生气，一怒之下离开了村子。在郊外的山洞中，主角找到了赌气的蒂尔，他说的通过龙门后从光之道能够到多米尔之里，那里有传说中战胜过暗龙的空之英雄格雷纳尔。而之前一直在旅行中出现的神秘女性幽灵拉蒂娜也再次现身，她让主角去纳扎姆村帮她找回埋在守护天使像附近的重要的东西。从村子里找到星空的项链，拉蒂娜为主角打开了魔兽洞窟的入口，自己便继续去寻找当年救下的一名天使。在洞窟深处得到光之矢之后，主角打开了通往的多米尔之里的光之路。

ドミ-ルの里

①拿着"光の矢"进入"ナザム村"西边不远的龙门断崖，站在石板上使用就会出现光之路，剧情后越过山谷来到下一个区域，一直向南走进入"龙のしっぽ地方"，沿着大陆的边沿接着向南进入"龙のつばさ地方"。最后往西走经由"龙のしっぽ地方"来到大陆中间的"龙のあぎと地方"，顺时针绕一个很大的圈就可以抵达目的地——ドミールの里；

②到了村子之后在右上角的民家找到村长，说明来意后就可以从右侧的入山口上山了。

迷宫 ドミ-ルの里

该迷宫的结构又是比较复杂，出入口比较多所以想要全部探索完毕要费上不少时间。最顶层6F的平台发生BOSS战。

BOSS グレイナル

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
ドラゴン	1	2280	50	188	214	145	15500	0

持有道具	龙のうろこ	特殊效果概率	75%魔防降低，50%物防、敏捷降低

BOSS是再典型不过的龙系敌人，多使用"ドラゴン斩り"当然不用说。"吐息"攻击依然是用"バーハ"、"フバーハ"来应对。BOSS的"光のブレス"全体攻击的威力还是很大的，所以战斗中要看好自己的血量。

③击败BOSS后返回"ドミールの里"，可以先去教会记录一下。在村子的广场上与士兵对话有强制战斗，接着再去找火山入口前的老婆婆；

④来到村子的地下酒窖，从酿酒师那里取来"龙の火酒"，在只身一人的前提下（回露伊达酒馆寄存同伴）重新来到山顶（可使用咒文"ルーラ"）；

⑤和神龙对话并献上火酒可以得到关键道具"ガナンのもんしょう"，接着则是一场中BOSS战。对方的HP不多，没两下就能搞定，实在不放心也可以回去叫同伴；

⑥战斗胜利后得到龙战士的装备：龙战士のかぶと、龙战士のよろい、龙战士のこて、龙战士のズボン、龙战士のブーツ。全部装备后再单独一人骑上神龙的后背就可以去迎击来犯的暗龙。



Story

到了多米尔之里，主角从村长那里得知被叫做巴尔波洛斯的暗龙应该在300年前就被格雷纳尔打败了。为了确认，主角来到火山山顶找到了格雷纳尔，这个传说中的空之英雄竟然是一头白龙，不过年迈的格雷纳尔并不相信主角所说的话。刚刚下山，魔帝国的士兵就袭击了多米尔之里，将他们击退后，一个自称多尔尼克的将军大言不惭地称多米尔之里和格雷纳尔很快就要被毁灭。带着格雷纳尔喜欢的火酒，主角再次只身一人来到山顶。获得信任后，主角击退了前来侵犯的魔帝国爪牙，格雷纳尔让主角穿上龙骑士铠甲，一起迎击暗龙巴尔波洛斯。一场激烈的交战后，格雷纳尔为了保护村子而献出了生命。从龙背上掉落的主角则被魔帝国的士兵抓进了牢房。

カデスの牢獄

①锒铛入狱后，调查牢门睡到第二天。放风的时候和隔壁的狱友阿基洛（アギロ）对话，带着他到处走走。参观了结界（再进入结界一次）、墓地、处刑台、出口和工作现场，再和阿基洛交谈就又混过去一天；

②商量了越狱对策后，第二天在处刑台触发事件。暴乱后可以先回露伊达酒馆召回同伴，整理一下装备，然后再前往监狱上方的监视塔。

③强制战斗解决监视塔内的士兵后，再次调查装置关掉结界。出来后和阿基洛对话，跟着他进入监视塔下与看守这里的将军发生战斗。

BOSS ゴレオン将

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
野兽	1	2470	40	196	192	130	17500	3550

持有道具	いかりのタトゥー	特殊效果	75%物防、魔防降低，50%敏捷降低

该BOSS的攻击全部为物理攻击，在用辅助魔法提高自身防御力的同时，降低BOSS的物理、魔法防御力也同样是不错的战术。BOSS的痛恨一击基本可以秒杀我方一名队员，复活工作务必要及时跟上。

④战斗胜利后从左侧的宝箱内得到"さいごのカギ"，进入地下室使用该钥匙将所有被囚禁的天使全部解救，出门后阿基洛对话就可以返回天使界了。

Story

入狱后，隔壁热心的狱友阿基洛带着主角到处转了转。聊天的过程中，阿基洛发现主角从格雷纳尔那里得到的帝国文章竟然有穿透监狱结界的能力。一番策划之后，第二天主角在阿基洛的指挥下关掉了结界，并和揭竿而起的囚犯一起击败了看守这里的格雷恩将军。得到了地下牢房的钥匙，主角解救了被关在这里的4名天使。此时暗龙巴尔波洛斯再次来袭，不过阿基洛的口哨唤出的天之箱舟很快就将它驱走。原来阿基洛竟然是天之箱舟的乘务长，桑迪的上司！



天使界

①返回天使界后先去长老那里报到，接着再去世界树旁的天之箱舟，和长老对话后上车，让阿基洛带我们前往神之国；

②神之国空无一人，一路前进触发剧情，收集完全部宝箱从殿堂1F左侧的楼梯来到2F的平台，在阳光照射的地方献上全部的女神果实，剧情后自动回到天使界；

③再次来到天之箱舟内，和桑迪以及阿基洛对话并选择前往"ガナン帝国城"。

Story

回到天使界向长老汇报完地上世界所发生了一切之后，长老并不相信伊扎亚尔会做出背叛天使的事情，而事实上，之前他已经代替主角将所有的女神果实献给了长老。为了搞清真相，长老和主角一起乘坐天之箱舟前往神之国。



在被破坏的神之宫殿中，献上女神果实的主角看到了创造神格朗泽尼斯的女儿塞蕾西娅女神。很久以前，为了挽救被创造神称为"失败品"的人类的命运，塞蕾西娅女神化为世界树并希望以此来证明人类心灵的纯洁。危机面前，塞蕾西娅女神被主角的行动所唤醒，她打通了前往魔帝国的道路，并托付众人一定要保护人类的安全。

迷宫 ガナン帝国城

离开天使界后向北往帝国城进发，女神会自动为我们打开前进的通道，到达城门处就是BOSS战。

BOSS ゲルニック将军

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
鸟	2	1854	255	125	238	148	18500	4050

持有道具	けんじゃのせいすい	特殊效果概率	75%魔防降低，50%攻击降低

BOSS 使用纯魔法攻击，而且还有两个令人讨厌的手下。战斗开始时要集中火力先尽快将两个 HP 不多的手下击倒，之后就拼命给我方队员加魔法防御效果吧！BOSS 一定概率使用的“メダパニ”攻击附带混乱效果，需要做好回复的准备。

战斗结束后进入王城，分叉处先从左边的走廊一直走到尽头拿齐宝箱，然后再回到入口从右边走，1F 有回复点，2F 被光笼罩的房间还不能进，在 3F 的天台再次发生 BOSS 战。

BOSS ギュメイ将军

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
野兽	2	2306	25	220	256	162	20000	4550

持有道具	まけんしのレイピア	特殊效果概率	50%魔防、物防降低

BOSS 的物理攻击很高，每回合行动两次。如果我方角色被其连续攻击两次，防御力不够很容易毙命，痛恨一击更是几乎必秒，所以队伍中如果有两个会回复的队友会轻松一点。以魔法提升自身防御力也是个不错的方法。战斗胜利后进入皇帝的房间继续进行战斗。

BOSS 暗黑皇帝ガナサダイ

系统	行动回数	HP	MP	攻击	守备	速	EXP	G
？？？	1～2	1970／3250	255	168／220	266	145／155	26500	6000

持有道具	ガナンのおうしゃく	特殊效果概率	75%物防降低，50%敏捷降低

由于是二连战，开战之前要做好 MP 的补充，个别对 MP 消耗较大的魔法师身上最好带一点回魔的药。BOSS 的第一形态很简单，偶数回合一次行动，奇数回合两次行动，会使用波动来抵消我方给自己附加的特殊效果。第二形态的 HP 明显增多，使用风属性和光属性能对其构成较大伤害。另外战斗中也可以时不时地使用给 BOSS 降防的魔法，这样能提高攻击效率。

战胜 BOSS 后回到之前 2F 被光封印的房间，进入后下至 1F 有神父可以记录，接着往下便是地下牢房。地下牢房其实也是一个简单的迷宫，敌人也不少，救出这里的全部天使之后来到最下层 B6F，将最后一个天使艾尔吉奥斯（エルギオス）释放。剧情战斗强制失败，之后会自动返回天使界。

Story

在魔帝国的老巢，主角历经苦战打败了另外的魔帝国将军，赶到王座之间时，一直伪装叛变的伊扎亚尔正打算消灭魔帝国皇帝加纳沙达，实力的悬殊令他不幸落败。尽管有主角出手相助，伊扎亚尔仍然没能站起来。消失之前他拜托主角去救出剩下的天使。地牢深处，主角救出了最后一个天使艾尔吉奥斯。他正是拉蒂娜当年救下的天使，误认为自己被人类出卖后，他由于憎恨而成为了堕天使。逃离了魔帝国的地牢，他打算将神之国占为己有并毁灭所有人类。



天使界

①回到天使界后前往世界树触发剧情，得到最后一颗女神果实。前往天之箱舟和阿基洛对话，吃下女神果实；
②再次与阿基洛对话选择前往“神の国”就可以进入最终迷宫“绝望と憎悪の魔宫”。

Story

再次回到天使界向长老报告完情况，塞蕾西娅女神告诉主角，想要制止艾尔吉奥斯，就必须吃掉女神果实从天使变成人类。那些一直以来受到帮助的人们的感谢之情，化成了无数的星之气并汇集到世界树的光环下，主角得到了最终的女神果实。前往最后的决战场前，主角吃下了女神果实，在完全变成人类之前的这段时间，他必须阻止艾尔吉奥斯的暴行！

迷宫 绝望と憎悪の魔宫

本作的最终迷宫相对系列其他作品来说倒不是很复杂，第二场 BOSS 战以后可以从迷宫外侧的光路顺着藤蔓爬回迷宫的入口，想要记录或者进行补充的玩家可以加以利用。迷宫内的前三个 BOSS 为之前遇到过的魔帝国三将军，能力并无提升但 HP 减半，这里就不加说明。在魔宫殿最深处的房间见到艾尔吉奥斯，对话后发生战斗。



BOSS 堕天使エルギオス

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
？？？	2	2790	255	214	272	167	28500	0

持有道具	无	特殊效果概率	50%物防、魔防降低

堕天使的第一形态不难，HP 也不是很高，战斗中要注意保护防御力低的队友。BOSS 对光属性攻击抵抗力很弱，多使用几次可以很快将其搞定。

战斗结束后离开宫殿会自动跌落到下层，从正前的光之路一直往前走会迎战暗龙，接着再继续调查前方的球状物便是最终 BOSS 战。

BOSS 暗龙バルボロス

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
ドラゴン	2	3098	255	238	288	160	32500	0

持有道具	せかいじゅのは	特殊效果概率	50%物防、魔防降低

这是一场最终战之前的热身，BOSS 的实力并不是很强。同样使用光属性魔法可以对其造成不小的伤害。BOSS 的“暗の波动”会让我方全体队员防御力和敏捷下降，这时需要注意回复。

最终BOSS 堕天使エルギオス

系属	行动次数	HP	MP	攻击力	防御力	速度	经验值	金钱
？？？	2	4800	255	248	278	157	40000	0

持有道具	无	特殊效果概率	50%物防、魔防降低



第二形态的堕天使比之前实力提升很多。看似吓人的连续 4 次攻击其实威力并不大，单体物理攻击只要不被连到也没什么致命危险，关键还是要提防“事故率”比较高的全体攻击。光属性、炎属性以及雷属性都对 BOSS 有不错的效果，可以说只要掌握了节奏，战斗的难度真的不算太高。

Story

在被邪恶力量污染的神之国深处，主角历经苦战击倒了暗龙以及堕天使艾尔吉奥斯。就在不服气的艾尔吉奥斯打算使用最后的力量和人类同归于镜的时候，拉蒂娜及时出现了，她终于找到了自己一直在找寻的天使……化解了当年的误会后，艾尔吉奥斯和拉蒂娜两人以自己的灵魂让世界恢复了原状。重返天使界后，塞蕾西娅女神从世界树变回人形，既然证明了人类的心灵可以净化一切，那么她与天使们守护人类的使命也就到此结束了。虽然天使界和世界树将永远消失，但主角却将作为人类带着希望生活下去，保护的世界旅行也远远没有结束，冒险才刚刚开始……

Fin

练级补遗 当玩家通关并完成任务获得天之箱舟后，乘坐它移动到“ウォルロ村”附近的高台会发现这里全都是史莱姆系的敌人。只要有耐心在这里会随机遇到之前在流程中提到的专门用于练级的金属系史莱姆，而且一次就有 2 ～ 3 个，运气好的话一次 3 万左右的经验不成问题。



CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

通关时间：8 小时

狂野西部 生死同盟	Ubisoft/Techland	主视角射击
多机种 Call of Juarez,Bound in Blood		美版
2009年6月30日	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

文 雷电
美编 anubis

默认操作介绍		
X360	PS3	作用
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
LB	L2	跑
LT	L1	使用左手武器，单手时为精确瞄准
RB	R2	按一下切换武器，按住打开武器菜单
RT	R1	射击右手武器
A	×	跳
B	○	发动特技
X	□	互动动作
Y	△	上弹
LS	L3	蹲下/站起
RS	R3	精确瞄准

注：以下内容以X360版为基础撰写。

西部电影是美国电影初创时期盛行的一种影片，它以 19 世纪美国开拓西部疆土为背景，以白人征服美洲大陆、掠夺屠杀印第安人、颂扬拓荒精神为主要内容。《狂野西部》系列”拥有浓郁的西部电影氛围，牛仔、马、左轮手枪、对决等等西部片中的核心元素都被融入游戏之中。本作故事发生在前作之前，以美国内战时期为大背景，游戏使用倒叙的方法，两兄弟在开场上演反目成仇的情节后，便将时间倒回到二人还在服兵役的年代，采用十几章的故事讲述了兄弟之间的恩怨情仇。

三兄弟，双主角

Call of Juarez Bound in Blood

游戏主角是 McCall 家族的三兄弟：Ray、Thomas、Williams，前两个是可操作角色，部分关卡只可以使用指定角色，其他关卡可以选择任意一个进行游戏，两人分别拥有不同的能力，流程也稍有不同。





哥哥 Ray McCall

Ray 力量大，可以踹开一些紧闭的门，但是部分高台无法独自攀爬上去。

攻击方面，可以单手射击，双手分别持手枪同时进行射击（Dual Wield Pistols），也可以右手持手枪、左手持炸药，炸药可以炸开一些通路使流程顺利进行下去。



弟弟 Thomas McCall

Thomas 行动灵活，除了普通攀爬更灵活外，可以借住绳子在特定地点到达较高的平台。双人共同行动时需要弟弟先爬上去之后站在红色脚印的标记处，便会自动拉 Ray 上来。

攻击方面，只能使用一把手枪，可以使用弓箭、飞刀，都是无声的暗杀武器。

©2009 Techland. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Techland.

游戏基本系统介绍

Call of Juarez Bound in Blood

瞄准

游戏的基本瞄准系统和其他主视角射击游戏相似，辅助瞄准系统比较人性化，包括自动瞄准和黏着瞄准系统。自动瞄准大家都比较了解，为了弥补家用机使用摇杆玩射击游戏的劣势，所以准星在靠近目标时会有一定的修正，也就是说系统会帮你将快要瞄准敌人的准星移动到敌人身上。本作中直接瞄准和开启精确瞄准后都附带这种自动修正，在开启精确瞄准的瞬间，准星更是会有非常大的修正，这一点和《COD4》非常相似。另外一个是黏着系统，当准星瞄准敌人后，敌人肯定不会乖乖站着不动，敌人小幅度跑动时准星也会一定程度上黏着在敌人身上，使得命中更容易。这两个辅助瞄准系统都可以在 Controls Option 中关闭，分别是 Auto aim 和 Sticky aim。



骑马

靠近马就会有提示按 X 键上马，上马后可以使用武器，实际的操作和步行基本相同，但是行动速度非常快。流程中有必须要骑马的桥段，在做支线任务的时候也不要忘记骑上一匹马加快赶路速度。



掩体系统

游戏拥有独特的“动态掩体系统”（Dynamic cover system），在 Controls Option 中可以选择打开（On）或关闭（Off），关闭后就没有办法使用特殊的掩体系统了。

游戏默认为打开动态掩体系统，角色在靠近墙边、箱子、木桶等可以当做掩体的物体时，会自动将身体靠在掩体上，这时候往探头的反方向推动右摇杆可以将头露出掩体进行射击，这时可以精确瞄准，还可以通过蹲下进行更有效地躲避。

钱

游戏中的钱不是非常多，但是也不会不够用，有些敌人死后会掉落下



钱袋，走过去就可以捡起来，还有一些钱袋放在场景的桌子上或者箱子里，准星对准后按 X 可以捡起来。

钱可以用来在武器商人处购买枪械和子弹，一般能买到的最强武器肯定比当前可以捡到的最强武器要好一些。子弹还是比较充足的，不够的话可以适当购买，不过最好还是把钱留下来买好枪。需要注意的是兄弟两人的武器是分开储备的，也就是说要分别购买。

支线任务

游戏拥有支线任务系统（Side Quest），但是正篇流程中仅有 6 个支线任务，在第六章和第八章中可以分别完成 3 个，接任务的地点就是一个武器商店，商店的墙壁上有通缉令，任务目标就是消灭所有敌人、帮雇主夺回牛、保护工人这几种，跟着黄色五星前进就可轻松完成。每个任务会奖励一、二百块钱，不是很多，但是完成 1 个和全部支线任务分别可以取得两个奖杯／成就，挣来的钱还可以直接购买武器，推荐全部完成。也可以在这两个自由行动点直接到帽子标记的同伴处对话继续主线。

秘技

选择游戏主菜单的“Exclusive Content”，进入输入密码的页面，输入“735S653J”可以开启以下内容：

1. 黄金武器，在单人游戏的前两章可以使用最高等级的黄金武器，开始游戏直接出现在武器栏中。
2. 在多人模式中为你开启白银武器。
3. 多人模式中获得 40000 元，可以购买武器、开启职业，但是这些钱是计算在“On the Right Track”和“Goldrush！”这两个成就／奖杯要求的金额之外的，要取得它们需要自己亲自挣取要求的金额。

注：本密码不会影响任何成就的取得，可以放心使用，上期“游戏进行时”中本密码的作用并未写全，特此补充。

武器介绍

Call of Juarez Bound in Blood

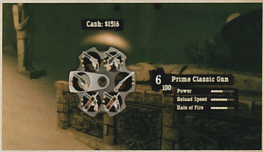
游戏实际风格更倾向于意大利美国西部片，当时的左轮手枪还不完全可靠，双管霰弹枪在狂野的西部是非常强力的武器。游戏中的武器都是以 19 世纪真实存在的枪械为原型创造出来的，但是又和当时的武器稍有差别，你一眼看上去就有一种西部的感觉，但是用起来就会感到射速非常快，这可比当时的左轮好用多了！左轮的改进是为了更好的游戏性，在风格保持方面的坚持使得游戏没有提供太多全自动或半自动的武器。

游戏的武器分为：左轮手枪、步枪、霰弹枪、特殊武器。多种不同的枪械又根据枪体本身的状况分为四类，分别以表示级别的前缀加武器名来命名，在图标上也有五角星更直观地表示。

武器等级

状况	前缀	级别	星级
生锈的	Rusty	最低	0星
普通的	无前缀	青铜	1星
一流的	Prime	白银	2星
超级的	Superb	黄金	3星

每种武器有 3 种属性，分别为攻击力（Power）、上弹速度（Reload Speed）、射击频率（Rate Of Fire），最高 10 格，玩家可以自行观察各武器的性能优劣。



枪械		
枪械	Ladies Gun	女士手枪，装填数量为2发，射速极高，但是因为装弹数的限制使得适用情况很少，各项性能都较低。
枪械	Quickshooter	快速射击左轮，因为其超高的上弹速度成为游戏中最好用的武器，其他武器都需要一发发装填，而它几乎是在瞬间就可以装填好全部6发子弹，射速也非常快，缺点就是攻击力低，但是在人多的大混战中，上弹速度慢是最要命的，于是它成为了多数人的最爱。
枪械	Ranger	比较常见的左轮手枪，各项属性均适中的武器，适合各种场合，在拥有同等级的Quickshooter时显得没有太多用武之地，不过射程比Quickshooter远，而且较高的攻击力在对付远距离少量敌人时效率较高。
枪械	Pepergun	和Ranger比较类似，但是感觉上有效距离稍近，但是射速又稍快，不如Ranger适应性强，但也不失为一种后备选择。
枪械	Volcano Gun	拥有所有枪械中最高的装填数——12发，高攻击力、低装填速度是其非常显著的特点，对于双手持双枪的Ray是一只手上的必备武器，对于Thomas也是一个好选择，尤其是Superb级别的Volcano Gun拥有其他枪械不能比拟的强大战斗力，和Quickshooter一起成为两种最好用的武器！
枪械	Hybrid Gun	拥有9发装填数，但是攻击力和装填速度较低，适合短时间战斗，在Volcano Gun存在的前提下显得鸡肋。
枪械	Classic Gun	经典左轮，攻击力与Quickshooter相似，但是上弹速度相差较多，使其显得比较中庸。
枪械	Sawed-off	锯掉枪管的霰弹枪，使得有效距离最短，但是最近距离拥有惊人的威力。
枪械	Shotgun	距离适中的普通霰弹枪，中距离比Sawed-off攻击力高，但是最近距离不如Sawed-off，两种霰弹枪可以视情况选择。
枪械	Classic Rifle	步枪，距离最远的枪械，Thomas用起来比Ray要强力一些，能命中左轮手枪不能命中的超远距离敌人，几乎是必不可少的武器，因为射速非常慢，所以不适合近战。和霰弹枪之间的选择比较难以抉择，但是推荐在一周目一直携带步枪，因为近距离可以用手枪代替霰弹枪，远距离却没有武器可以替代步枪！

注：手枪和左轮手枪中，除了特殊注明装弹数的，其他都是6发。

TIPS Juarez是墨西哥奇瓦瓦州的一座城市，位于格兰德河南岸，对面就是美国的埃尔伯索，原名为Paso del Norte，1888年为纪念墨西哥总统尼贝托·华雷斯（Juarez）更名为Juarez（华雷斯），游戏中的Juarez是一个黑道上的男人，他以自己的城市当做自己的诨名。

特殊武器	
Bow	弓是Thomas独有的武器，射速快，有效距离较远，还附带慢镜头效果，使得瞄准更容易，不用上弹也是其最大的优点。但是因为弹药较少，所以只有在有印第安人（他们使用弓箭，死后会提供弹药）的地区才比较实用。
Knife	飞刀是Thomas独有的武器，可以进行暗杀，有一定的抛物线，所以较远距离时要稍微偏移到目标上方瞄准，一般两刀即可杀死一个敌人（中等难度下）。飞刀最多携带16支（左右手各8支），杀死敌人后，走过敌人的身体就会将插在敌人尸体上的飞刀自动捡起来。
Dynamite	炸药是Ray独有的武器，可以配合携带的手枪拿在左手上，按住LT键就进入准备投掷阶段，松开LT扔出，威力巨大，还可以用来炸开一些阻挡道路的障碍物，流程中有几处必须用炸药炸开才能继续进行下去的地方，看看如果目标地点在障碍物后面，就试试炸药吧（使用Thomas的时候是不会遇到必须炸开的障碍物的）。

场景中的道具	
椅子	两个主角都可以在场景中按X键举起椅子，靠近敌人后按RT攻击，一击毙命。
油灯	场景中有非常多的油灯，可以直接打爆，燃起的火焰虽然看上去范围不大，但是不管是敌我哪一方，只要稍微靠近就会受到伤害。也可以靠近按X捡起来，按RT扔出去当燃烧瓶烧敌人。
油桶	打爆后可以炸死其周围的敌人，见到颜色特殊的桶就打一下试试吧。

强力武器

Heavy Scoped： Thomas 才能使用的装备了超长狙击镜的步枪，可以超远距离狙击敌人，除非万不得已，捡到它就不要丢掉了！

Gatling： 格林机枪有两种，一种架在地面上成为固定重机枪，双人都可以使用，另外一种是敌人掉落在地上的可移动格林机枪，只有 Ray 才可以使用，强大的火力！

特技

Call of Juarez Bound in Blood

兄弟二人拥有各自的必杀技（Concentration Mode），右上角的滚轮图标为特技槽，一共 6 格，普通杀死一个敌人加 1 格，爆头加 2 格，6 格满后如果可视范围内有敌人的话，按 B 即可发动特技。另外，特技槽一满就直接开始 60 秒倒计时，60 秒内不发动特技则特技槽会减少几格，需要再次补充。







Ray 的特技是双枪高速射击，发动后使用右摇杆控制一个眼睛一样的准星扫描视野内的敌人，扫过敌人身体则会留下一个红色的小圆圈表示锁定一次攻击，每个敌人可以锁定多次从而造成多次伤害，特技发动时间以屏幕上方红条表示，红条减完后自动开始射击刚才锁定的目标，或者提前按 B 键也可以直接开始射击。该特技每发子弹的攻击力和正常射击相似，因此要考虑每个敌人的血量而分配不同的锁定次数。

Thomas 的特技是左手前后推动手枪撞针高速射击，这个特技使用简单，发动后系统会帮助你自动瞄准射程内的所有敌人，依次将准星对准他们，玩家需要按住 RT 之后推右摇杆（先拉后再推前）模拟右手推撞针的动作。该特技无视手枪攻击力和敌人的防御力，会一击毙命。

流程中的一些特殊位置会发动两人一起射击的特殊技，发动前另外一个 AI 控制的角色会站在门的一侧招呼你过去，控制自己的角色站在门另外一侧的红色脚印标记处发动该特技，两人会推开门射击门外的敌人，代表两把枪的两个准星从两侧慢慢向屏幕正中移动，左右摇杆可以分别在一定范围内小幅度控制两把枪的运动轨迹，运动过程中当准星扫过敌人身体的瞬间使用 LT 和 RT 分别射击左右两把枪干掉敌人。

注：以上三个特技都是消耗子弹数的，但是不受弹夹残余子弹数限制。

对决

Call of Juarez Bound in Blood

游戏中BOSS战的最终部分都是对决（Showdown），对决的过程全都一样，只是根据难度的提高和流程的进行会提高时间和操作的要求。

对决分为两个步骤：

1. 两人站在空旷的场景中，面对对方，以两人连线的中点画圆形轨迹侧移。

2. 钟声响起的瞬间掏出手枪，射击对方。

两个步骤中的技巧如下：

步骤 1. 用左摇杆侧移角色，将敌人身体一直保持在视野正中，判断是否正中的方法是看敌人身影的清晰程度，保持正中的目的是一会儿掏出枪时准星向上移动的轨迹正好经过敌人身体；推右摇杆控制角色的右手靠近腰间的左轮手枪枪柄，以备随时进入第二步骤，大概的推动方向就是左，根据人物的上下起伏还要上下调整手的位置，与枪柄间的距离非常微妙，需要个人多多尝试，尽量靠近又不要接触，因为在铃声响起前碰触枪柄虽然不会失败，但是会做出摇手指的动作。

步骤 2. 铃声响起的瞬间右摇杆推左，拔出手枪，准星开始从下向上垂直移动，和对手身体重合时按 RT 射击，在对手击中你之前打中敌人，一发子弹即可结束战斗。只要步骤 1 做得足够好，步骤 2 中就会有足够的先机，首先是因为你的右手已经非常接近枪柄，其次是出枪后准星轨迹会直接移动到敌人身上。



流程提示

Call of Juarez Bound in Blood

游戏的流程并不复杂，各种图标非常方便地将所有有用的地点都标记了出来，如果不在当前视野内，会在屏幕边缘用一个标志加白色小箭头的图标表示出方向。

黄色五星：目标地点
双枪标志：武器商人
银色五星：接支线任务地点
牛仔帽子：同伴所在地
绳子标志：Thomas 装备绳子后，可以用绳子套住爬上去的地方便会显示出来。



游戏中只要跟随黄色五角星前进即可，中途根据使用的角色不同，在兄弟分开行动的时候会有针对两个人的不同谜题，说是谜题，实际上就是使用绳子爬到高处或者用炸弹炸开障碍物这样的行动。要想使用 Thomas 的绳子，首先要换上绳子将之拿在手上，可以使用绳子的地方（一些树枝或横木）就会显示一个小的绳子图标，准星对准后按住 RT 键便开始在空中挥舞，转右摇杆模拟挥舞动作便能套住目标，此时推左摇杆移动上去，按 A 键就可以松开绳子，并且可以向相应方向跳一小步。

TIPS

游戏一共有89个隐藏秘密卷轴（Secret），它们都放在场景中的箱子里，找到后可以解开一些真实的美国历史照片和游戏的回忆录（包括图片和故事叙述），全部找到可以解开一个成就／奖杯。但是只有40点／银杯……

重难点成就／奖杯攻略

Call of Juarez Bound in Blood

游戏线下可以取得的成就为 870 点，必须要线上才可取得的成就为 130 点，全部取得所需时间大概需要 30 小时以上。杀死 XXX 人的条件，只要杀死敌人就会计入杀人数，死后选择重新开始也会计入，线下成就中有一些是需要特定关卡完成特定条件才可以取得的。

成就	取得方法	奖杯	点数
Ace of Spades	取得《狂野西部 生死同盟》的其他所有奖杯	白金	—
Act I	完成Act I	铜杯	30
Act II	完成Act II	铜杯	30
Act III	完成Act III	铜杯	30
Act IV	完成Act IV	铜杯	30
Crowbait	至少以简单难度通关	铜杯	40
Between Hay and Grass	至少以中等难度通关	铜杯	40
Curly Wolf	在困难难度下通关	银杯	40
Old West Legend	困难难度通关出现非常困难难度，在非常困难难度下通关	金杯	40
Ray's Story	使用Ray完成每一个关卡，在可以选择主角的章节都选择Ray	银杯	30
Thomas' Story	使用Thomas完成每一个关卡，在可以选择主角的章节都选择Thomas，如果想只打两遍单人主线流程就拿到全部成就，需要一周目以困难开始，一直选择一个角色进行游戏，二周目选择非常困难并一直选择另外一个角色	银杯	30
D-Day	在第一章使用加农炮不让任何敌兵登陆的前提下摧毁所有竹筏※注1	铜杯	15
Catcher in the Rye	在第二章的草地中，控制Thomas躲避敌兵的搜索，在不被发现的前提下使用飞刀杀死所有敌人，建议一开始控制角色蹲下并向最左边的一个敌人直线前进，找到他后回身依次干掉在一条直线上的其他所有敌人	铜杯	15
Yankee Cow	在第二章第一次使用双人配合射击时不要杀死牛，出牛棚后取得	铜杯	15
Mayhem	在第三章乘马车逃跑时杀死20个武装的敌人，第一次可能很难完成，记住两边出现敌兵的大致规律后提前将视角转到相应的一侧，增加命中的几率	铜杯	15
Sharpshooter Distraction	在第四章使用Ray，在Thomas没有提供帮助的前提下杀死塔楼上的狙击手	铜杯	15
Sharpshooter Destuction	在第四章使用Thomas，在10秒钟之内杀死塔楼上的狙击手	铜杯	15
Quite a Ride	在第九章坐升降梯下降的途中，将所有扔向兄弟二人的油桶都在空中击碎	铜杯	15
Rowing-Race Cheater	在第十一章乘坐独木舟逃跑的过程中杀死所有追上来的印第安人，记住敌人大致出现位置后会比较容易，建议将特技留在最后对付两艘并排前来的敌船上的6个敌人，失败了就从检查点重新开始	铜杯	10
Man of the Hood	在第十二章使用Thomas，只使用弓箭完成整个关卡	铜杯	15
Gotta Catch'em All	收集全部的89个隐藏秘密卷轴（Secret）	银杯	40
Boy Scout	完成任意一个支线任务（Side Quest）	铜杯	5
Shield of Hope	完成所有的支线任务（Side Quest）	铜杯	20
Quick Hands	使用一次特技就杀死7名敌人※注2	铜杯	10
Frag Steal	在一次双人配合射击中杀死场景中的所有敌人，推荐在第一次使用该方法对付敌人的时候完成，因为这一次比较简单（并非用该方法对付牛的那一次）	铜杯	10

成就	取得方法	奖杯	点数
Arkansas Fried Rooster	使用炸药炸死10只鸡，累计完成即可	铜杯	10
Untouchable	除了第四和第八章之外的任意章节中不受到严重的伤害过关	银杯	20
Fireworks	将敌人扔出的炸药在空中打爆，累计两次※注3	铜杯	10
None shall hide	穿墙射击敌人，使用格林机关枪时隔着木桶或者箱子射击躲在后面的敌人就能完成	铜杯	5
Mad Carpenter	使用椅子杀死5个敌人，按X捡起椅子砸人即可	铜杯	5
Vindicator	使用活动的格林机关枪杀死30个敌人，只有Ray才可以捡起敌人掉落在地上的格林机关枪，在最后一章中刚开始就会有拿着它出现的敌人，这里比较方便	铜杯	15
99 Scalps	完成99次爆头（单人模式和线上排位赛都可以）	铜杯	25
Pistol Expert	使用手枪杀死250个敌人（单人模式和线上排位赛都可以）	铜杯	25
Rifle Expert	使用步枪杀死250个敌人（单人模式和线上排位赛都可以）	铜杯	25
Shotgun Expert	使用霰弹枪杀死250个敌人（单人模式和线上排位赛都可以）	铜杯	25
On the Right Track	攒下200000块钱解开多人模式中的白银武器（单人模式和线上排位赛都可以）	银杯	30
Goldrush!	攒下1000000块钱解开多人模式中的黄金武器（单人模式和线上排位赛都可以）	金杯	50
Forgiveth Me, Lord	总共杀死2000个敌人（单人模式和线上排位赛都可以）	金杯	50
High noon	在12:00pm和12:15pm之间杀死4个敌人（单人模式和线上排位赛都可以），以当地时间为准，其实就是主机的时间，选一个开场就有敌人的关卡杀4个人即可	铜杯	5
Drive-By	骑在马背上杀死5个敌人（单人模式和线上排位赛都可以）	铜杯	15
线上成就			
Crime Does Pay	扮演Outlaw势力取得5场胜利	铜杯	10
Tin Star	扮演Lawman势力取得5场胜利	铜杯	10
Welcome to the Frontier	完成一整场Wild West Legends模式的游戏，不管输赢、不管是进攻方还是防守方，完成第一轮之后再完成复仇赛（Revenge March）即可，中途退出则无法取得	铜杯	10
Been There, Done That	在所有地图上都完成一整场Wild West Legends模式游戏，可以自己建房间，这样可以选择自己还没有完成的地图，不论输赢，玩到完即可	银杯	15
Magnificent Thirteen	解开所有的线上职业，初始状态就已经开启了5种，一共13种，剩下的8种通过花钱就可以解开	银杯	30
Jack of All Trades	使用13种职业中的每一种职业都完成一整场线上游戏，不管输赢，中途不退出即可，用完一个职业后换一个即可	铜杯	30
Well Invested	按START键进入Classes Menu，按LB键升级武器，不管是哪种武器，只要将20种升级到白银级别（Silver）即可，之后将白银级别的升级到黄金级别，10把达到黄金级别即可	铜杯	10
Unforgiven	玩Wanted模式，当你变成通缉者时（Wanted），会有10秒钟的隐形时间，在这种隐身状态下累计杀死10个人即可	铜杯	15

困难成就／奖杯取得方法特殊讲解

下面三个成就／奖杯比较难得，可以选择 Easy 难度来取得。

注1 "D-Day"取得方法

在第一章的最后，需要玩家使用加农炮炸毁从树林中沿水出现的竹筏，在没有任何一队士兵登陆的前提下用加农炮炸毁摧毁所有的竹筏才可以取得此成就／奖杯。

首先要了解加农炮的特性，屏幕正中的准星并不能表现出炮弹的落点，实际的抛物线弧度很大，如果以远处树林边缘为目标的话基本上要将准星移动到树木顶端，打出的炮弹才有可能炸到目标，目标越靠近岸边需要抬高的距离就越短。具体的情况请自行掌握，实际判定并不是非常严格，但关键一点就是要抬高炮筒。

接着要了解木筏的出生点和出现顺序。

最后就是射击的要领了，加农炮转向比较慢（可以在 Control Option 中调高准星的移动速度 Stick Sensitivity 使转向加快），每发炮弹之间的间隔时间也较长，所以一定不要打空炮。在开始阶段，竹筏出现频率不高，可以轻松应付；当同时出现多艘竹筏时要考虑先后顺序，还要顾及左右，优先解决快要到岸的竹筏；最后很有可能会有一艘竹筏躲在沿岸中间偏左的一块大石头后面，石头挡住了视线，非常不容易发现，朝着石头后面的位置来一发吧。

多多尝试就能完成，如果见到有敌兵上岸就直接从检查点重新开始吧（Restart From Checkpoint），千万不要错选为重新开始章节（Restart Chapter）！



注2 "Quick Hands"取得方法

游戏中同时出现 7 个敌人的机会很少，我们可以自己创造，在取得"D-Day"的这个海岸，不要使用加农炮，而是跑到后方，爬到梯子上，躲在掩体后面看海面，先攻击左侧登陆的敌人，一两波后攒满特技槽，在掩体后面再等上几秒钟，这时候岸上应该会有不少人了，按 B 键施展特技，先不要锁定任何目标，将准星停留在屏幕上部左右调整视角观察是否够 7 个敌人，如果不够就按 B 取消（在不锁定的前提下取消后仍旧处于满特技槽状态），如果够了也按 B 取消，之后再次按 B 开启特技，这样就拥有一整条红色时间条供你锁定 7 名敌人，每人锁定两枪比较保险。

"Fireworks"取得方法 注3



第七章开始的时候，在沙龙中对付上层出现的敌人，他们会不时扔炸药炸你，看着空中的大致黑色轮廓用霰弹枪射击吧，打爆两个后取得。

TIPS 游戏的支线任务虽然不多，但是就菜单的分布来看，这个系统是为了将来的下载扩充包而存在的，日后一定会推出一些支线任务供玩家下载。

一直以来，《我的暑假》系列”都致力于带给玩家最轻松感人的暑假回忆，这一次也不例外，丰富的收集要素、紧张而有趣的暑期生活、亲切友善的岛民、充实紧张的每一天……无论哪一点都是那么令人心旷神怡。再加上游戏中加入了寻找宝藏的主题，令整个假期生活充满了惊喜，相信你直到暑假的最后一天都会感到意犹未尽。在阳光灿烂的海边和新结识的朋友们一起度过暑假，这绝对是我们一生中最美好的体验之一！



我的暑假4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图	SCE	动作冒险
PSP ぼくのなつやすみ4 濑户内少年探侦团、ボクと秘密の地图		日版
2009年7月2日	1人	4980日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

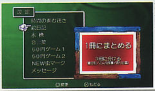
文 玛娜 美编 忽悠悠

攻略透解 GUIDE THROUGH

在濑户内海过一个无忧无虑的暑假。

操作说明	
←→	原地转动方向
↓	180度转向
滑杆	移动
○键	对话、调查、挥动虫网
×键	跑步、游泳
□键	进入菜单
△键/SELECT	查看操作
R键	装备/解除虫网
L键	打开虫笼

设定菜单说明	
时间の进む速さ	时间流逝速度，其中のんびり是最慢的，あっという间是最快的，想要好好体验这款游戏的话，最好在游戏开始就将速度改为のんびり。
绘日记	可以将绘日记、昆虫采集、钓鱼分为三册记录，也可记在一册上。
水槽	可以选择使用プラスチック水槽或いちごのケース饲养水生类昆虫。
合言叶	选择合言叶的种类，分为普通の合言叶和マニアックな合言叶两种，建议选择普通の合言叶。
50元ゲーム1	调整小游戏中我方的生命数。
50元ゲーム2	调整小游戏的难度。
NEW虫マーク	调整是否在未入手昆虫的头顶上显示“New”标记。
演出方式	选择游戏是否显示字幕。



暑假生活必读



1.坚持广播体操

想要早起做广播体操就要在晚上11点前睡觉，超过11点强制入睡的话第二天便会因睡迟而无法参加清晨的广播体操。由于游戏中只要打开绘日记点击上方的灯就可以睡觉，就是不回到寝室也没有关系，所以条件无疑宽松了许多。



2.勤于刷牙

刷牙的时间是早饭后、晚饭前和晚饭后，调查浴室的洗脸池便可刷牙，每天刷三次才能保证刷牙卡上没有遗漏，如果长期不刷牙可是会有虫牙的哦。

3.和奶奶聊天

每天晚上9点后，与在客厅的奶奶对话就可以听奶奶的“连载故事”，而且还可以不定期获得奶奶给的50元零花钱哦。

4.注意保持体力

游泳、跑步都会消耗我们的体力，当左边的体力降低到0的时候便不能继续活动，需要休息一天。在本作中体力是不能通过睡觉回复的，恢复体力的方法是吃各种食物、在晚餐中吃自己钓取的鱼制作的料理或者找到新的藏宝图，不过需要注意的是许多食物都有保质期，经过一定的时间后就会坏掉，如果吃下坏掉的食物反倒会降低体力。



5.游泳安全第一

游泳时首先要注意的是画面左边的氧气槽，在岸上的时候这条计量槽是体力槽，而在潜水时则用来表示剩余的氧气量。一开始这条氧气槽可以持续的时间很短，需要玩家在浅海不断找到空瓶和橡皮擦来提升氧气槽的持久度，当持久度变长后才可以潜至深海。由于五座岛屿中的わすれ岛需要通过海底洞穴才能进入，所以如果氧气槽不够长的话就无法到达わすれ岛了。

6.节约时间的技巧

游戏中的时间流逝发生在玩家从一个场所移动到另一个场所的时候，也就是说，只要停留在同一个场所内，不管现实时间经过了多久，游戏中的时间也不会流逝。将时间流逝速度在设定中调整到のんびり后，每移动一个场所只需要5分钟，可以说是相当缓慢了，但是即便这样也会出现时间不够的情况，究竟怎么办呢？

最好的办法之一无疑是抄近路：从一个地点移动到另一个地点的时候，最好根据情况采用游泳的方法前往，因为游泳时切换的场所较少，所以会给我们节省下更多的时间。譬如从岛波家到后山的海水浴场这段路程，若是从岛波家门前的海滨浴场下海通过游泳的方法前往只需要移动2～3个场景，可以省下大量的时间。

©Sony Computer Entertainment Inc.

暑假生活开始！

奖章



“《我的暑假》系列”一直以来都有各种收集要素，在本作中收集要素则变得更为重要，游戏中有一个类似成就的系统：奖章系统，它不仅是我们在假期努力的目标，而且还会影响到最终的结局。奖章一共有 9 种之多，每种都分为白金、金、银三个等级，当达到一定的要求便可获得相应的奖章，下面就让我们看看获得奖章的具体条件。

奖章入手条件一览

种类	银	金	白金
绘日记	100张以上	150张以上	170张以上
昆虫采集	100种	140种	150种
钓鱼	18种	25种	30种
モン消し	20种	25种	30种
虫相扑	夺冠1次	夺冠2次	夺冠3次
合言叶	15个以上	22个以上	26个以上
空瓶	1000元以上	2000元以上	3000元以上
晒黑度	6	7	8
小游戏	10000点以上	30000点以上	50000点以上

绘日记



和系列前几作一样，在游戏中遇到了特定的事件后便可以记录到绘日记中，供玩家随时查阅。本作的绘日记内容有三种：绘日记、昆虫采集日记、钓鱼日记，玩家可以在选项中选择将其绘制在一册上或是分为三本方便查阅。不过在收集绘日记的时候要特别注意一点：虽然我们随时都可以进行记录，但是日记最多只能储存三个，如果触发了新的事件而又没有记录下之前的事件，那么之前的事件就会被洗掉。其中特别需要小心的是得到新的モンスター橡皮擦以及训练相扑虫发生特定事件这两种情况，往往会漏掉重要的日记。

另外，绘日记可以用三种方法记录，选择自己最喜欢的那一种吧。

空瓶

空瓶不规则地分散在岛上的各个区域以及海中，其中ビールびん价值 5 元，ジュースびん价值 10 元、ジュースびん（大）价值 30 元，如果在吉田商店购买汽水，喝完后的空瓶也可以卖到 10 元。空瓶的白金奖章需要换取 3000 元才能得到，算是比较难拿到的一项成就，想要完成需要保证每天在海中找到价值 100 ～ 150 的空瓶，建议利用晚餐前的时间来完成。

昆虫采集



本作的昆虫总数有 150 种，包含了可以参加虫相扑的虫子、蝴蝶、生活在水中的水生昆虫等等，种类繁多，且每只昆虫都有一幅手绘图可在图鉴中随时查看。

昆虫的抓捕方法和以前一样，可以通过用虫网抓获、在精灵之树上抓取、在秘密基地与同伴交换、搜索砖块及木板下等方式获得，随着玩家活动范围的增加，可以抓到的虫子种类也会变多。

游戏中如果不变更设置的话，系统默认会在未捕捉的昆虫头顶上显示出“New”的符号用以标识，不过往往只有我们接近的时候才能看到，甚至于部分隐藏在草地中的昆虫是很难发现“New”符号的，所以即便是在看不到昆虫或者没有“New”字样的时候也要勤于使用虫网，很可能会发现意想不到的惊喜。

本作中除了基本的昆虫种类之外，比较特别的就是水生昆虫，它们需要在砖块下及木板下寻找，想要抓获则需要等到拥有水槽或草莓盒子之后。

晒黑度



随着在户外活动时间的延长，主角ボク的皮肤也会变得越来越黑，晒黑度一共分为 8 个等级，想要达到 8 级可不是什么简单的事情，至少每天宅在家里可是不行的。



7.欺骗叔叔的方法

上面为大家介绍了节约时间的技巧，其实除了节约时间之外，还有一个耍赖的方法可以无限延长我们的游戏时间：通常来说，当到了晚餐时间 6 点时，不管在什么地方，叔叔都会出现并强行将我们带回家，但这个时候只要我们身处于海中便不会被带走，且时间会一直停留在 6 点。所以建议大家将寻找空瓶与橡皮擦的时间放在黄昏之后，这样便可最大限度地利用时间。

8.マメ的预言

每天找到マメ之后与其对话会得到四个地点，在指定的时间内前往就会发生特定的事件，其中画有红圈地点会发生重要事件。每天早上询问マメ可以得到今天的推荐地点，而在黄昏之后让マメ预言则可以提前得知明天的推荐地点，在下面的流程攻略中，我们会将这些推荐地点注明供大家参考。

9.藏宝图

在暑假中我们将会得到共计 5 张藏宝图，这些藏宝图的一部分需要游戏进入到特定的时期才可以入手，具体的时间会在之后的攻略中说明。下面就给出五个藏宝图碎片的具体位置。

1.墓地，进入墓地内右边的小路，在石碑处调查获得；

2.潮待ち栈桥，三艘并列渔船中间那艘船的箱子里；

3.将学校后山坏掉的桥修复后，前往北边星之原，在草地上找到；

4.あっち岛，最北方的石碑处；

5.となり岛，西边道路尽头的山崖上，调查右边的岩石群。



10.最后的结局

成就最大的项目	结局
绘日记	动画创作者
昆虫采集	昆虫博士
魚釣り	造船技师
モン消し	玩具店
虫相扑	游戏制作者
合言叶	不畅销的小说家
空き瓶	环境保护者
日焼け	海之家
ゲーム	小商店经营者

虽然这个事实有些可怕，不过我们还是有必要在这里向大家说明，那就是：在这个暑假发生的一切将会影响到你未来的一生，至少影响到你的职业生涯。究竟是成为一个知名的游戏制作者还是成为一个小商店的店主，一切就取决于你在暑假中选择了什么——听起来有些荒谬，不过事实就是这样。

本作的结局数量可称系列最多，究竟最后进入哪个结局则要根据玩家在各种项目上取得的奖章与成绩决定。30 号晚上进入太阳的房间时，太阳会追问玩家暑假中最为投入的项目是什么，得出的答案其实也就暗示了游戏的最后结局，倘若在暑假的结局一枚金奖章或以上的成绩都没有取得，则会进入游戏的几个坏结局。



TIPS **挑战未知：**在设定中将“NEW 虫マーク”调整为 Off 之后，新出现的昆虫头顶便不会有 New 的符号显示了，若是想要保持游戏的新鲜感与惊喜的话，这也未尝不是一个好办法。

★★★ 钓鱼



游戏中最早可以开始钓鱼的日期是 8 月 2 日，在第一天与七五号交谈，第二天就可以拿到鱼竿，之后我们就可以在海边钓鱼了。下竿的方法分为サビキ、浮き、ミャク、投げ四种，分别针对不同深度的海域，玩家开始时只有イソメ作为鱼饵，之后可以通过在海中钓取或是在沙滩上拾到获得マアジ、ガザミ这些鱼饵，可以钓到的鱼的种类也会越来越多。

钓上的鱼除了作为收集要素之外还可以在下午 2 点后交给阿姨制作成料理，食用自己钓取的鱼制成的料理不仅可以回复全部体力，而且新料理还是绘日记的素材，千万不要错过。不过需要注意的是，制作料理的鱼有尺寸与数量的限制，只有显示“OK”字样才是符合标准可以做成料理的鱼，而且必须是 24 小时之内钓取的。

鱼入手方法一览

名字	场所	方法	鱼饵	时间
アオリイカ	こっち島堤坝	浮き	マアジ	夜
イイダコ	こっち島海水浴场	投げ	マアジ	夜
イシガレイ	こっち島海水浴场/あっち島港口/むこう浜海水浴场	浮き	マアジ	昼
イシダイ	こっち島海水浴场	浮き	マアジ	夜
ウシノシタ	こっち島堤坝/むこう浜海水浴场	投げ	イソメ	夜
ウミヘビ	こっち島堤坝	投げ	イソメ	夜
ウマヅラハギ	むこう浜海水浴场	投げ	イソメ	昼/夜
カサゴ	こっち島海水浴场	投げ	ガザミ	夜
カミナリイカ	こっち島海水浴场	投げ	マアジ	夜
キュウセン	こっち島海水浴场	浮き	マアジ	夜
ギンポ	こども島的岩石海岸/むこう浜海水浴场	投げ	イソメ	昼
クロダイ	こっち島堤坝/あっち島港口	投げ	マアジ	夜
サッパ	あっち島港口	サビキ/浮き/ミャク	イソメ	昼
シイラ	こっち島海水浴场	投げ	イソメ	夜
シリヤケイカ	こっち島堤坝	浮き	イソメ	昼/夜
シマフグ	巴士站前	投げ	イソメ	昼
スズキ	こっち島堤坝	サビキ	—	夜
タチウオ	こっち島堤坝	投げ	マアジ	夜
テナガダコ	むこう浜海水浴场	投げ	ガザミ	夜
ヒラメ	むこう浜海水浴场	投げ	マアジ	昼/夜
ホウボウ	こっち島堤坝	浮き	イソメ/マアジ	夜
ボラ	あっち島港口	ミャク/投げ/浮き	イソメ/マアジ	昼
マアジ	こっち島海水浴场/あっち島港口	サビキ/浮き	マアジ	昼/夜
マアナゴ	こっち島堤坝	ミャク/浮き	イソメ	夜
マコガレイ	こっち島堤坝 /あっち島港口	投げ	イソメ/マアジ	昼/夜
マサバ	こっち島海水浴场/あっち島港口	浮き/ミャク	イソメ/マアジ	昼
マダイ	こっち島堤坝	浮き	イソメ	夜
マダコ	こっち島堤坝 /あっち島港口	浮き	マアジ	昼
マナガツオ	むこう浜海水浴场	投げ	ガザミ	昼/夜
ミミイカ	巴士站前	投げ	イソメ	昼

注：除了特定的几种鱼之外，大部分鱼都可以在多处通过多种方式入手，下表中仅列出部分已确定可以钓取的地点、方法及时间供参考。

★★★ モン消し

モンスター橡皮擦的种类共有 30 种，同一种中含有各种不同的色彩。想要收集全这些橡皮擦其实并不难，除了在特定地点可以找到特定的橡皮擦之外，其他橡皮擦的获取方法有三种：一是在海中拾取，二是在吉田商店花 90 元购买モンスターチョコ，吃掉后可以随机发现モンスター消しゴム，不过由于モンスターチョコ是畅销商品，所以买不到也是常事。至于第三种方法就是在秘密基地和其他孩子使用モンスター橡皮擦进行比赛。

モン消し的比赛分为练习和正式比赛两种，练习赛中不管胜负都不会影响到参赛相扑擦的归属权，而正式比赛采取三战二胜制，胜利的一方可以得到失败方的橡皮擦，比赛中会出现一些标有五角星符号的珍贵橡皮擦，我们的目标就是赢取这些珍贵橡皮擦。比赛中，玩家可以按下方向键及○键敲击比赛的场地，但比赛的关键并不是敲得越快胜率越大，有时候即便不敲击场地，对方的橡皮擦也会失去平衡自己倒地，所以参赛橡皮擦的形状才是胜利的关键。



モンスターチョコ一览表

序号	名称	入手方法
1	ブライトマン	モンスターチョコ
2	モクモクじい	モンスターチョコ
3	ザ・カイソク	海/モン消し相扑/岛波家走廊下
4	ケーブルマスター	モン消し相扑
5	ハイスピードリニア	モン消し相扑
6	パトロールキッド	海
7	ファイヤーファイター	邮局旁小溪沿岸的石碑处
8	スーパーワンワンナイン	城屋家白色小狗的食盆中
9	トールガール	海/モン消し相扑
10	スーパーグレイト	海
11	オートバイジョー	海/こども岛采石场看板“采”字下面
12	バスザ・ローカル	海/巴士站
13	スモールキャリアー	海/モン消し相扑/堤坝前大房子的大门处
14	マンオブザ・ヤタイ	海
15	キラーシャベル	モン消し相扑
16	ブルザ・ドーター	后山秘密花园右侧/モン消し相扑
17	ビジーワーカー	モンスターチョコ
18	タグボーイ	モン消し相扑
19	ファットボーイXL	海
20	シーワーカー	海/モン消し相扑
21	スクリューサブマリン	海/モン消し相扑
22	タイリョウフィッシャー	モン消し相扑
23	アドベンチャー南极	海
24	オーシャンホリデー	海/モン消し相扑
25	ザ・ヒマワリ	海/モン消し相扑
26	ミスタースワン	海
27	セスナザ・オールディー	あっち岛神社的钱箱中
28	ジャンボフライター	モンスターチョコ
29	ミスプロペラ	海
30	スペースエクスプレス	となり岛池中的石碑处

★★★ 虫相扑



发现秘密基地之后，调查秘密基地的桌子便可以参加虫相扑。虫相扑分为练习的“道场”和实战的“试合”两种模式，调查比赛场地上方的粉笔便可切换，在道场中练习可以增加经验值，实战除了增加经验值之外还可以领悟新的必杀技，而且达到 10 次胜利便可给相扑虫取名，不过如果在试合中输掉的话，这一天之内都不能再参加试合。

除了道场和试合外，在虫相扑中还可以利用五种不同的“健身器械”让相扑虫提升五项基础数值，不过这些健身器械一天之内只能使用一次，要尽早使用才能保证不被其他人抢走锻炼的机会。使用健身器械每次需要花费 2 小时才能完成，这段时间内玩家每次进入虫相扑的比赛场地都会过去一段时间，可以将时间流速调至最快，等到全部训练完成后才可离开秘密基地。

虫相扑攻略

相扑虫主要通过在精灵之树上捕捉获得，也有一部分可以使用虫网捕获或是通过在秘密基地中交换取得。可以抓到相扑虫的树共有两株，前期的精灵之树在墓地附近，后期在となり岛上还可以找到一株大树。每只相扑虫都有不同的属性、基础数值与必杀技，这些数值可以随着升级和锻炼而提高，但是虫的种类仍然占据了关键性的地位，所以想要在大会中获胜最好的方法就是尽早找到天生数值高的强力相扑虫并进行训练。

斗虫大会

将相扑虫锻炼一段时间后便可以参加斗虫大会，8 月 10 日是团体赛预备大会，预备大会非常简单。此后，8 月 24 日和 8 月 25 日会连续举行正式团体赛和正式个人赛，这两场比赛的对手非常强大，如果之前没有好好准备必败无疑。若是在斗虫大会中取得优胜则获得的奖品也很不错，奖品是得知岛上的秘密通道，进入这条通道后可以在山顶找到“宇宙基地引换券”，再进入秘密基地参加モン消し相扑就会看到第 31 个モン消し，将其战胜后便可入手。

©Sony Computer Entertainment Inc.

TIPS **洗澡的技巧：**每天晚上洗澡的时候，根据我们进入时间的不同遇到的人也是会有区别的，不过不管我们怎么努力也不会在洗澡的时候遇到キミコ，就算吃完晚餐立刻调查浴室想要和キミコ一同洗澡也会被拒绝……

合言叶



合言叶也就是口令，每天第一次进入秘密基地中的时候玩家需要答出口令才能进入秘密基地，不过即便错误也无需担心，因为我们反复尝试直至正确为止。口令分为普通口令和提供给狂热者玩的口令两种，玩家可以在选项中自由更改，不过不管选择了哪一种，获得奖章所需要口令的数量都是相同的。

普通口令一览

问题	回答
山	川
おまえはもう	死んでいる
オレたち	ひょうきん族
ロマンチックが	止まらない
腹が灭っては	战はできぬ
待てば海路の	日和あり
笑う门には	福来る
能あるタカは	爪をかくす
ウサギとカメは	カメの胜ち
触らぬ神に	たたりなし
ちりも积もれば	山となる
发明王	エジソン
捕らぬタヌキの	皮算用
武士は食わねど	高ようじ
头かくして	尻かくさず
武士は食わねど	高ようじ
雨の	西麻布
笑止	千万
日本一の	吉田商店
公众电话は	テレホンカード
世界まるごと	ハウマッチ
七转び	八起き
かんにん袋の	おが切れる
一九九九年	七の月
へそが茶を	沸かす
食わず	ぎらい
头	でっかち

狂热口令一览

问题	回答
梅干し食べて	スッパマン
うしろゆび	さされ组
逆转	イッパツマン
银河漂流	バイファム
またつまらぬ物を	斩ってしまった
ピピルマピピルマ	プリリンパ
くらいよせまいよ	こわいよ
おまんら	ゆるさんぜよ
ひでぶ	あべし
○ちゃんの口ぐせは	バケラッタ
アミダ	ばばあ
へのつっぱりは	いらんですよ
ラーメン大好き	小池さん
立花兄弟	スカイラブハリケーン
ドクターペローは	おしおきだべぇ
谁が杀した	クックロビン
教师生活	二十五年
夕焼け	ニャンニャン
そもさん	せっぱ
スチュワーデス物语	ドジでノロマなカメ
魔法の天使	クリィミーマミ
プラレス	三四郎
未来警察	ウラシマン
银河疾风ブライガー	およびとあらば即参上
赤射	蒸着
ハリケーンミキサー	バッファローマン
一心同体	少女队
パンプルピンプル	パムポップン
あのくたらさんみゃく	さんぼだい
电击战队	チェンジマン
战斗メカ	ザブングル
日向小次郎	タイガーショット

小游戏

在吉田商店的游戏机前调查就可以玩小游戏，每次需要花费 50 元。游戏的主要目的是抢占地盘，玩家要按下○键在不被敌人碰到的前提下尽可能多地圈占自己的地盘，当占据了整个画面中 75% 的地盘就可以获胜。游戏有三种难度的设定，还可以改变我方的生命回数，玩家可以根据自己的实力自由在设定中进行更改。

暑假行程

8月1日

暑假开始后，独自一人乘坐新干线的主角来到了叔叔岛波辛雄一家人居住的小岛，家里的成员有奶奶、叔叔、阿姨、漫画姐以及和主角差不多大的男孩太阳，简单的介绍之后就可以自由地活动了。

虽然是第一天来到叔叔家，不过现在就有许多事情可以做，打开自己的背包可以换衣服，在楼下的红色工具箱里能找到锤子，叔叔的房间有一张侦探团合影可以查看，奶奶的房间里则可以找到一个时钟。接下来就可以出去转一转，在墓地右侧的石碑处可以找到一张藏宝图碎片，到潮待ち栈桥三艘渔船中间的一艘上又可以找到一张地图碎片，接下来和附近的七五号船长聊天，约定明天过来拿钓竿，随后就可以回家吃晚饭了，晚餐时还听叔叔说了这座岛上有水军宝藏的传闻，据说在岛上可以找到五张藏宝地图，看来刚才找到的就是传说中的藏宝图吧。



8月2日

推荐地点:潮待ち栈桥,あっち岛

早上起来后太阳会作为导游带着我们参观岛上，逛完岛之后是自由活动时间，先去潮待ち栈桥的 75 号渡轮旁取约定好的鱼竿，鱼竿就放在旁边的蓝色水桶上，然后花 30 元买一张船票就可以前往あっち岛。在あっち岛上见到了一个叫做小百合的姐姐和城屋家的真由美，这里也有许多新的虫子可以抓，还有一些躲在砖块和木板下的水生类昆虫，不过要等以后得到水槽才可以抓。另外，岛尽头的石碑下可以找到第三张藏宝图碎片。

回到有告示牌的海边，将地上的绳子放入水中，这样以后就可以游泳过来了。



8月3日

推荐地点:潮待ち栈桥,あっち岛造船厂,精灵之树 岛波家浴室（夜）

今天比较清闲，可以去あっち岛让小百合做导游带着我们参观。参观结束后就没什么事了，可以钓鱼或者去海边收集空瓶，钓上来的鱼可以在 2 点后交给阿姨，让阿姨做成晚餐。

8月4日

推荐地点:秘密基地,吉田商店（夕）,岛波家浴室（夜）

今天早上漫画姐要去小学，顺便带我们一起过去，去小学的操场上找漫画姐，接下来她会领着我们到处转一转。来到通往后山的桥后发现桥已经断了，没办法只好暂时放弃，接下来漫画姐告诉了我们秘密基地的事之后就一个人离开了，前往潮待ち栈桥找到她便可以跟着她进入秘密基地。

告别漫画姐后再次回到秘密基地，对上口令后就可进入，在这里调查桌子就可以参加相扑虫或モン消し比赛，好好熟悉一下比赛的规则吧。从秘密基地离开之后，黄昏时来到吉田商店前，还可以和其他人一起欣赏美丽的夕阳。



8月5日

推荐地点:太阳的房间（夜）,秘密基地

又是轻松的一天，吃完晚餐后，来到太阳的房间张望窗外，居然看到漫画姐的窗户上露出了一个可爱女孩的脸，原来她就是叔叔说到的キミコ。赶紧下楼和キミコ打个招呼吧，然后和叔叔阿姨们聊一会天就可以回去睡觉了。

8月6日

推荐地点:潮待ち栈桥的桥上,潮待ち栈桥七五号,叔叔与阿姨的寝室（夜）,岛波家后面的房子（夜）

早上要带着新来的キミコ一起在岛上转一转，不过跟着キミコ和太阳来到潮待ち栈桥后就不肯移动了，只好我们自己单独行动。去和七五号船长聊一聊，七五号很热情地邀请我们晚上到他家玩。吃完晚餐后，去岛波家后面一直没有人的房前敲门，原来七五号船长就住在这里，和七五号聊天之后就可以回家睡觉了。



8月7日

**推荐地点：こっち岛海水浴场（朝）、秘密基地
太阳的房间（夜）、岛波家后面的房子（夜）**

由于早饭时的争执，早上我们被迫和キミコ比赛跑步，不过这场比赛有近路可抄，只要从面前两栋房子间的岔路钻进去就可以抢先キミコ一步到达学校的操场了。当然，这个赖皮的举动让キミコ很生气……

太阳和キミコ离开之后接下来又是我的自由时间了，可以去秘密基地听太阳讲解虫相扑的规则和说明，顺便收集各种东西。

8月8日

**推荐地点：こっち岛海水浴场（昼）、吉田商店的后门
小学后山的桥、あっち岛的城屋家**

今天终于可以在吉田商店买到钉子了，方法是走进吉田商店调查装有钉子的纸箱，10个20元，买到后就赶紧去后山吧。在来到坏桥前会经过一个地上有四块木板的场景，带走长度第二的木板，之后调查坏掉的桥就可以将其修理好了。

过桥之后进入后山可以找到许多新的昆虫和蝴蝶，后山尽头的星之原上有第四张藏宝图碎片。这里还有另一个海水浴场：むこう滨海水浴场，也能钓上来一些新的鱼。从むこう滨海水浴场下海一直向前游可以到达新的岛屿こども岛和となり岛，となり岛现在还没法进入，有一扇上锁的门将小岛锁了起来，以后在工具箱里找到开锁的工具再说吧。

将后山转的差不多就可以回家了，晚上还可以出来到后山找一找昆虫。



8月9日

**推荐地点：こっち森（夜）、城屋家的仓库
こっち岛海水浴场（昼）、こっち岛海水浴场（夕）**

今天也是悠闲的一天，先去城屋家，发现仓库居然打开了，真由美让我们随便进去参观，虽然里面没什么特别的东西，不过一把钥匙倒是吸引了我们的注意。

晚餐时，太阳听说通往后山的桥已经修好了，于是提议开试胆大会，晚上在后山的森林集合。独自一人来到石桥的时候遇到了有点害怕的キミコ，带着她一起去森林，遇到太阳和朋子之后下一个聚集点是海滩，途径星之原的时候进去可以看到非常美丽的景象。到达海滩后试胆大会也就结束了，回家睡个好觉吧。



8月10日

**推荐地点：秘密基地、邮局旁的竹林（夜）、邮局（昼）
城屋家的仓库**

今天是斗虫大会的预备赛，预备大赛最少需要5只相扑虫参加，如果还没有凑齐5只的话就快点去精灵之树上找吧。斗虫大会的举行地点是秘密基地，这场比赛的难度不大，只要之前有注意进行练习就可以轻松获胜。

斗虫大会完结后，去邮局与邮递员交谈，得知有一封寄给岛波家的信，邮递员托我带回去给叔叔阿姨。吃完晚餐后记得去邮局旁的竹林，会意外见到似乎正在寻找什么的朋子。



8月11日

推荐地点：こっち岛海水浴场（昼）、こっち岛堤坝（夜）、邮局（昼）、城屋家的仓库



今天没什么特别的事情，晚上吃完晚餐后，叔叔会鼓动大家一起去堤坝上钓鱼，我们可以随意选择去或不去，如果去的话可以得到一个绘日记的素材。

8月12日

推荐地点：岛波家的庭院（夜）、吉田商店（昼）、岛波家的土间（夜）、こっち岛海水浴场（昼）

今天吃完早餐先去吉田商店，正巧见到小百合，原来小百合和吉田大叔是以前的旧识，其他的时间就自由活动吧。另外，今天吃完晚餐后可以把信交给叔叔，不要忘了哦。



8月13日

**推荐地点：学校的操场练习太鼓、吉田商店（昼）
岛波家走廊（夜）、岛波家起居室（夜）**

早上起来后调查家里的佛坛可以找到三个おはぎ，接下来就向着小学的操场进发吧。

走过邮局的时候顺便告诉邮递员信已经转交了，结果得到了邮递员送的小礼物，另外还收到了一封寄给キミコ的信，有机会的时候也交给她吧。

到小学后发现操场已经被装饰得完全不一样了，爬上高台后与太阳对话，太阳演示了一下太鼓，接下来就该我们演奏了。这个太鼓游戏是采取扣分制的玩法，满分为100，Miss后会扣取相当多的分数，虽然本身并不难，不过一曲的时间比较长，很容易眼花。练习得差不多了就可以回家吃晚餐。



8月14日

推荐地点：学校的操场练习太鼓、墓地（昼）、在海边钓鱼

今天爸爸妈妈和其他亲戚都来到了这里，大家吃完早饭后就去墓地扫墓，由于下午阿姨不会回到厨房中，所以没办法把钓上来的鱼给阿姨烹饪。晚餐结束后就快点去学校操场参加盂兰盆节的舞会吧，我们可以和大家一起跳舞，也可以去高台上练习太鼓，玩的差不多就能回家睡觉。

8月15日

推荐地点：こっち岛海水浴场（夜）、学校的操场上练习太鼓、漫画姐的房间（昼）

今天晚上是太鼓的决胜赛，晚上吃完晚餐就赶到操场上吧。比赛开始后首先是太阳演奏，接下来才轮到我们，最后的日记会根据胜负的不同而有所区别。太鼓比赛结束之后，还可以离开操场去家门前的海水浴场参加精灵放流仪式。



TIPS **草莓盒子：**虽然游戏后期可以从朋子那里得到草莓盒子饲养水生昆虫，不过最早也要20号以后才能入手，如果想要早点开始收集的话，花500元从吉田商店那里买一个水槽也是不错的选择。

©Sony Computer Entertainment Inc.

8月16日

推荐地点:潮待ち栈桥,あつち岛的神社,こつち岛海水浴场(昼),岛波家土间(夜)

孟兰盆节结束后爸爸和妈妈就决定回家了，接下来的选项不管选什么最后都是爸爸、妈妈和妹妹三个人乘坐新干线回家。

出门后前往潮待ち栈桥，发现太阳和吉田兄弟蹲在桥边，与他们对话后邮递员会过来，并和附近的真由美谈到关于婴儿的事情。此时前往あっち岛的神社还会遇到キミコ和キミコ的爸爸，另外，如果有段时间没有来这里了，那么这次可以发现不少新的昆虫。

8月17日

推荐地点:あっち岛的神社,となり岛锁住的门,岛波家土间(夜),吉田商店(昼)



早餐时叔叔告诉我们家里的工具箱中有螺丝刀(ドライバー)可以用，调查入手之后就可以前往となり岛尝试打开后门了。游泳到达となり岛后调查锁起来的门就可以撬锁，不过今天是无法将其完全打开的，需要连续几天才可以撬开门锁。

8月18日

推荐地点:となり岛锁住的门,こっち岛海水浴场(昼),吉田商店(昼)

今天也没有什么特别的事情，继续到となり岛用螺丝刀开锁，剩下的时间就可以自由安排了。另外，今天晚上终于可以把信交给キミコ了。

8月19日

推荐地点:となり岛锁住的门,吉田商店(昼),小学校操场,看板的背后

今天最主要的工作仍然是去となり岛，路过吉田商店时会遇到仍在关注"婴儿"问题的吉田兄弟。顺便去邮局告诉邮递员信已经送到的事情，结果又收到了一份意外的礼物。

となり岛的门今天终于可以打开了，一直向里走发现有两条岔路，右边可以通往水军城(夏草城)，左边则可以到朝焼け岬。

先走朝焼け岬的方向，很快就会找到一颗精灵之树，这里能找到更加强劲的相扑虫，赶紧多抓几只塞进虫笼里吧。继续向里走，西北侧尽头山崖右侧的石块处可以找到最后一张藏宝图碎片，现在五张水军地图就收集全了，图上还用记号画出了藏宝的地点，地点似乎就在这座岛的空地上。

接下来走右边前往水军城，沿路将地上的绳索放到海中，以后就可以从这里上岸了。右边尽头是水军城的大门，不过门是紧闭着的，看来目前是无法进去了。

吃晚餐的时候将这件事告诉了大家，太阳决定明天叫上其他的伙伴一起去となり岛的空地寻找宝藏。



8月20日

推荐地点:となり岛水军古城遗迹,秘密基地,邮局旁的竹林(夜),漫画姐的房间(昼)



今天的主题也是寻宝，吃饭时可以选择一个人游泳去となり岛或是和太阳一起去，选择和太阳一起的话就会直接来到岛上。在空地中挖掘后发现了一个时光盒子，里面装满了昭和30年左右孩子们最喜欢的玩具和一张真正的藏宝图，藏宝图的记号标注在となり岛尽头的水军城中，来到水军城前，这一次集合了大家的力量后大门终于打开了。





水军城是一个巨大的迷宫，迷宫共有三层，值得注意的是迷宫中还有新的昆虫可抓，不要错过。走到尽头后发现了一扇上锁的门，不过由于没有钥匙只好暂时放弃，从附近的暗门走就可以快速来到水军城的出口。

今天吃完晚餐后还有一件事情要做，去邮局附近的竹林会再一次遇到朋子，并听说她的文具丢在附近了，明天白天过来再帮她找一找吧。

8月21日

推荐地点:城屋家的仓库,となり岛水军古城遗迹,こっち岛海水浴场(昼),秘密基地

早餐后立刻前往城屋家，调查仓库中的钥匙后发现居然就是水军城尽头那扇门的钥匙。

将水军城锁住的门打开后，尽头又是一扇门，此时玩家也需要用方向键←帮助大家一起拉门，终于将门打开之后却发现大家居然来到了城屋家附近的水池中，原来这就是宝藏的真相。

回家时顺便去邮局边的竹林找一找朋子的文具，在朋子寻找东西的左一个场景的竹林中果然发现了定规セット，赶紧还给朋子吧。



8月22日

推荐地点:こっち岛的堤坝(昼),こっち岛海水浴场(昼),城屋家,岛波家浴室(夜)

经历了前几天寻找宝藏的繁忙，今天是很悠闲的一天。如果前一天已经将定规セット还给朋子的话，那么今天和朋子对话会收到她送的草莓盒子(いちごのケース)，这个可以用来收集砖块下和桥下的水生虫类。

8月23日

推荐地点:こっち岛海水浴场(夜),こっち岛海水浴场(昼)

今天也没有什么特别的事情，可以去海底找一找空瓶和橡皮擦，海底的空瓶每过一段时间就会重新出现，不要错过。

8月24日

推荐地点:秘密基地,浴室(夜),岛波家土间(夜)

早上出门后发现平时在附近玩的孩子一个也没有，赶紧前往秘密基地，原来明天就是重要的斗虫大会了，今天大家都聚集在秘密基地里特训呢。今天的主题就是训练相扑虫与寻找各种收集要素，为了明天的大赛加油吧！



TIPS **虫笼的极限:** 游戏中，虫笼里可以储存15只昆虫，ジャンボくん则可以储存300只，不要忘记及时将虫笼里的昆虫转移到ジャンボくん中哦。





8月25日

推荐地点:秘密基地,漫画姐的房间(夜),叔叔和阿姨的寝室(夜),岛波家的厨房(夜)

斗虫大会的团体赛终于开始了，前往秘密基地之后就可以参加比赛。不过这次比赛中其他参赛选手的虫基本都是15级以上的强力相扑虫，一周目胜利的可能性很小，做好打硬仗的心理准备吧，如果手头没有后期得到的强力相扑虫或是没有好好锻炼的话，第一场比赛可能就会被淘汰了。



8月26日

推荐地点:秘密基地,岛波家土间(夜),こども岛采石场遗迹

今天早上是斗虫大赛的个人赛，参赛的相扑虫也仍然基本都是20级以上的强力对手，另外，由于斗虫大赛的缘故，今天也不能玩モンスター消しゴム，所以大赛结束后就可以离开了。

8月27日

推荐地点:あっち岛城屋家,吉田商店(夕),吉田商店(夜),秘密基地

今天一大早，叔叔就带着我们一起去了あっち岛的城屋家，原来之前真由美提到的“婴儿”是她养的小白狗的孩子，而犯人居然就是叔叔家的大黑狗……同时，离开了岛上一段时间的小百合也回来了，而且还带来了给吉田大叔的礼物。

黄昏的时候来到吉田商店前，发现大家都聚在一起观看落日时分的大海，在夕阳渐渐融入水中的美景之下，大家都开始说起了自己对未来的畅想。

吃完晚餐后可以去吉田商店和小百合聊天，她似乎已经正式当起了吉田商店的老板娘。



8月28日

推荐地点:岛波家的走廊(夜),吉田商店,学校的操场,潮待ち栈桥的桥上

由于是最后几天了，今天没什么特别的事情要做，只要抓紧时间进行收集就好。晚餐之后叔叔提议为了纪念暑假结束去堤坝夜钓，可以选择去或者不去，不过不要忘记和坐在走廊的漫画姐聊天，这是她留在家里的最后一天。

8月29日

推荐地点:秘密基地,こっち岛的堤坝(昼),岛波家走廊下,こども岛采石场遗迹

一早就将漫画姐送上了前往学校的路，送别漫画姐后赶紧前往秘密基地，七五号今天要帮大家拍摄一张珍贵的纪念合影，接下来就可以自由活动了。



8月30日

推荐地点:秘密基地,太阳的房间(夜),岛波家的庭院(夜),わすれ岛有铁塔的山丘上

早上起来后立刻前往秘密基地，果然大家都在那里，因为我们很快就要离开了，所以这次太阳让我代替他在秘密基地里发号施令一次。由于是最后一天了，所以离开秘密基地后接下来就到处去收集昆虫和鱼吧。

吃完晚餐，与大家聊天的时候会回顾这个暑假中各项课题的进展情况，而在太阳的房间中则会对整个暑假取得的所有成就进行总结，并选出取得成就最大的一项。这期间有许多绘日记需要记录，千万不要漏掉。

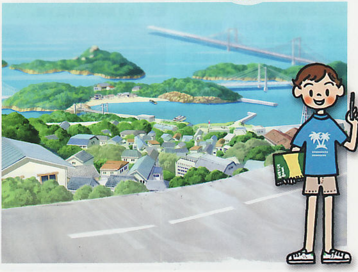
接下来也可以去和七五号、吉田大叔以及小百合告别，一切结束之后再睡觉，第二天暑假就结束了，最后的结局会根据我们在暑假中取得的各项奖章情况来决定。



通关之后

游戏通关之后便可以进入游戏开始画面的“夏休みの思い出”，在这里玩家可以查看整个暑假取得的各项成绩，包括昆虫采集、钓鱼记录、绘日记、道具、食物、モンスター消しゴム、结局、奖章等等，还可以进入“お気に入り”，在这里选择三只强力相扑虫储存下来继承到二周目中。

开始二周目后，玩家可以继承昆虫采集记录、钓鱼记录、モンスター消しゴム以及储存的三只相扑虫，不过绘日记、金钱等无法继承。



©Sony Computer Entertainment Inc.

TIPS **昏倒之后：**在游戏中遇到以下几种情况的时候主角就会昏倒并被送回家：游泳的时候因氧气耗尽而溺水、吃了变质的食物、体力降低到0，所以一定要时刻注意身体健康，不要玩的太拼哦。

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持：雷电



素质优秀的《DQ IX》和即将推出的《MH3 tri》终于要冲破漫长的游戏淡季，现在大家应该已经沉浸在童话般的世界中与邪恶势力作斗争了，夏天虽然热，但也别忘了出门透透气，一直闷在家里游戏的心情也会慢慢变得乏味哦！

中文风向标： NDS主机汉化作品有风格独特的文字冒险游戏《黄昏旅馆 215房间》和《最终幻想 水晶编年史 时之回声》，个人汉化作品《新世纪福音战士 绫波育成计划DS》、《水仙DS2》、《美少女梦工厂4 DS特别版》都是作者爱的体现。由PS移植到PSP的KID社“《infinity》系列”三部作品的前两部汉化版已经放出，分别是《NEVER7》和《EVER17》，喜欢经典文字冒险游戏的玩家可以试一试。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: ucg@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

实用技术 游戏进行时

拳击之夜 4

原名 Fight Night Round 4　机种 X360,PS3　类型 体育

游戏史上最强拳击游戏

之前玩到《UFC2009》，就感觉到拳击类的体育游戏已经很难突破，入手《拳击之夜 4》以后，发现此游戏竟达到如此高的境界。游戏的特色在于完全即使模拟人物的动作，每个动作在不同的情况下都是不同的，告别了以往体育竞技游戏人物动作木偶般僵硬的情形。并且游戏的攻防节奏非常快，让人充分体会到电光火石的快感。值得一提的是，游戏收录的 OST 中许多歌曲都是由知名歌手创作，感叹下 EA 的财大气粗。

levelup.cn leafonwind

进攻思路

消耗对手耐力槽，降低其速度和威力，然后给予头部重击。不要打出没用的空拳，远距离不该出拳的时候就不要出拳。贴身攻击勾拳为主，远距离攻击直拳为主。游戏中按 RB 可以切换步法，Orthodox Stance（左脚在前）、Southpaw（右脚在前）。左脚在前的时候，左拳为 JAB，意味点拳，戳击，此时右拳为直拳；反之，如果是右脚在前，左为直拳，右为点拳。

基本组合拳： JAB，CROSS，左右勾拳，上下勾拳之间相互切换，三四招的组合即可成为一组良好的组合拳。一般来说可以以勾拳作为组合拳结尾。

重型组合拳： 这些组合拳将消耗大量的体力，要点在于不断切换左右手，切换头部攻击、腹部攻击，切换上下左右勾拳。通过迷惑对手防御，把自己的拳头穿过对手防御施行致命打击。推荐组合技：

①Jab – Left Hook – Left Uppercut – Cross，前三招使用了大威力的勾拳，最后一击用直拳以出其不意的攻击，左右手互换。

②Jab – Jab – Cross – Left Hook – Right Hook，前三招以快节奏的直拳，后两招以重威力的勾拳加以攻击。

③Jab – Left Hook – Right Hook – Left Uppercut – Cross – Left Hook，非常复杂的组合拳，每招都切换左右手，在大威力的勾拳重穿插快速的直拳，非常容易迷惑对手的防御。

④Jab – Cross – Jab – Left Body Uppercut – Right Hook – Left Hook – Right Hook，每招都切换左右手，但是攻击的时候有头击有腹击，通常穿插一个腹击就能迷惑对手防御下体，而大量的头部攻击就能获得更高的几率。



隐藏要素

赢得一场 PRO 难度的战斗，可解锁泰森一套新的战袍。

锦标赛得到冠军，解 GLADIATOR 的战袍。

G.O.A.T. 难度下，三种重量级的锦标赛，取得任意两种的冠军，可解锁新的赛事。

网战部分，三种重量级的赛事各取得一次胜利，可解锁新的服装。

护君被诅咒了

原名 まもるクンは呪われてしまった！　机种 X360　类型 射击

卖萌飞行射击游戏再次移植 X360

X360 在日本的移植风潮从来就没有停息过，尤其是近一年来弹幕游戏和 AVG 恋爱文字游戏的移植成抬头趋势。本作便是一款移植于街机的可爱风格的弹幕游戏，由于难度不高，并且成就相对好拿，在此推荐给某些因为对难度望而生畏而不得不放弃弹幕游戏的玩家以及各位成就饭。

levelup.cn 黑翼天使X

操作一览

左摇杆	移动
A	射击
B/RT	诅咒
START	暂停

游戏心得

本作和一般弹幕游戏最大的不同就是没有自动卷轴设定，也就是说玩家可以自由控制前进速度。不过街机模式下还是有个时间限制，每完成一关都会根据你的表现来回复一定的时间。如果当进行某关时剩余时间不足一分钟，则会强制进入一场 BOSS 战，完成后可以解开成就“大神鸦：戒击破”。

正常流程情况下，街机模式共有 6 个关卡，每关通过后都可以解开对应成就，难度不限，允许续命。值得注意的是每完成一关后，在关卡选择上有可能会出现已完成关卡的“ミッション（任务）”关卡，这种关卡只需要再打败一次该关卡 BOSS 的强化版即可结束，并解开对应成就。



在 3 星难度以上使用每个角色不续命通关都可以解开成就。任意角色 5 星难度不续命通关，可解开成就“涅槃寂静”。全程无伤可解开成就“免许皆传”。

“诅咒”系统是本作的特色，按住 B 或 RT 蓄力出现诅咒圈。此时如果击中部分体型较大的敌人，每个敌人都会进入不同的诅咒状态。轻按一下 B 或者 RT，诅咒圈会停留在附近，主人公进入圈内陷入诅咒状态，攻击力提升，移送速度下降。发射诅咒圈还有清屏效果。当诅咒敌人 108 次或诅咒自己 108 次都可解开各自对应成就。

故事模式

该模式为 360 版原创模式，游戏方式和街机模式略有不同，首先玩家要分配 5 个主角的出现顺序，每个角色只有一条命，死亡后直接换下一名角色，收集红心可以复活。另外该模式没有时间限制，主要作用是收集秘密成就，下面为各位做一下说明。

成就名	完成方法	成就点数
ワタシの名前は...	完成故事模式	50
振り出しに戻る？	故事模式突入2周目	30
冥界入口、解放(1)	选择ベニ子打倒冥界入口的BOSS	15
冥界入口、解放(2)	干掉全部金色小忍者，左边分支有一个，回到右边道路后下方左右各冒出来一个	15
櫻の古郷、解放(1)	选择マユノ打倒桜の古郷的BOSS	15
櫻の古郷、解放(2)	消灭开始后不久出现的全部金色蝴蝶	15
南国寺院、解放(1)	选择キンヤ打倒南国寺院的BOSS	15
南国寺院、解放(2)	消灭全部的紫色海星小兵，坐“船”前一个，之后两个都会送上“船”来	15
空中庭园、解放(1)	选择まもる打倒空中庭園的BOSS	15
空中庭园、解放(2)	消灭全部空中飞来的一种金色敌人，数量不定	15
カラクリ城、解放(1)	选择ふるる打倒カラクリ城的BOSS	15
カラクリ城、解放(2)	开始后按照右、右的顺序前进，然后干掉所有中型敌人	15

注意如果玩家在一周目同时达成所有条件，则可以进入真·BOSS战并且解开其余秘密成就。建议在1周目就完成全部条件，这样可以通过成就是否解除来判定是否达成条件。“解放（2）”类型的成就需要在进入BOSS战的时候才会解除，如果没看到成就解除的字样就退出游戏重新开始本关吧。为方便成就解除，角色出场顺序推荐为ベニ子、マユノ、キンヤ、まもる、ふるる，每关故意死了换人即可。

《拳击之夜4》提高打击感 通过设置可以很好地改善游戏的打击感。在标题画面选择 MY CORNER – SETTING，下方除了最后三个，把其余长条都设置到最右边，通过此设置，打击感可以得到非常明显的提高。熟练游戏后可以把难度提高，最高难度人物受到几下重拳就倒了，这样才符合真实。



文 九兵卫 美编 木仙

苍翼默示录	Arc System Works	格斗
多机种 BlazBlue：Calamity Trigger		日版
2009年6月25日发售	1～2人	5800日元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

看了上期的攻略，大家应该都对《苍翼默示录》的系统有了一个初步的认识了吧。作为一款成熟的格斗游戏，只是入门还远远不能体会其精髓。为了更深入地介绍游戏的系统，本次的"研究中心"就继续送上本作的进阶心得技巧与各个角色的对策参考。当然，想要最终获得水平的提升，勤恳的练习与积极的交流也是少不了的，我们也欢迎各位同好来信一起探讨心得与经验。

技能的优劣与属性

本作中所有的技能，在攻击判定和防御段位以外，还存在着"属性"这一设定。属性有两种分类：一种是以头、体、足来划分的部位属性，一种是以打击属性和弹属性来区别的攻击属性。这些属性会直接影响技能之间的相性和优劣。

部位属性比较好理解，跳跃攻击技能为头属性，地面站姿的攻击为体属性，蹲姿为足属性，部分技能还会同时拥有多种属性。理解技能属性的好处是可以有效地发挥各个角色的属性无敌技能的效果。例如 Ragna 对头属性无敌的 6A 可以普遍地用于对空攻击等等。

攻击属性方面，所有打击技都被划为打击属性，所有飞行道具则均为弹属性，其对策方法和部位属性类似。一些同时具有弹属性和打击属性的道具技能，不可以通过弹属性无敌技来取消，这点需要注意。


■所用角色的属性攻击思路一定要清晰

进阶心得

特殊技巧

和其他格斗游戏不同，本作有一个最具代表性的技巧——提前输入。只要玩家持续按住键，那么该输入效果就会接着持续 5F。利用这样的技巧，一些需要在极端的时间内瞬间输入的指令就能轻松地使出，比如 Ragna 的 2D → 5C 等等。除了能让连段变得更为得心应手，紧急起身后的裸杀，防御后的反击也同样能利用到提前输入的技巧。(部分角色的持续按键的蓄力技除外)

必杀技取消跳跃

当输入 8 方向，角色做出跳跃准备动作时，此时可以迅速输入必杀技来取消跳跃动作。听上去好像实用性不高，但利用这一技巧就可以用含有 8 方向指令的必杀技来取消原本不能用必杀技取消的招式，例如 Tager 的 6A 之后的指令投、Bang 的 6D 后的双掌打 · 金刚戟 (6D → 9623B 或 6239B)。

拆投的技巧

Barrier 防御代入拆投：

同时输入 4A+B+C 或 1A+B+C，成功即可顺利拆投，就算失败也为转为 Barrier 防御，所以不会留下破绽。

提前输入拆投指令：

同时输入 B+C 后即使对方没有使出投技，11F 以内如果我方被投同样可以拆投成功。鉴于这样的原理，输入攻击指令后提前按下 B+C，如果被投则拆投成功，反之角色则会执行最先输入的攻击指令，最具代表的就是 Bang 和 Hakumen 夹杂着拆投指令的各种 D 攻击。尤其是在当身技中使用这一技巧，既可以防御对手普通攻击，又能防范投技，值得大家去尝试一下。

相杀

当对战双方招式的攻击判定同时发生相抵，那么就会出现相杀的情况。相杀可以通过普通技或者必杀技来抵消，Dash 或者跳跃不可抵消。一些多段攻击的招式发生相杀时，只有 2 段之后才能进行抵消。为了创造有利局面，相杀尽量使用发生速度快或者无敌技来进行抵消。

全人物对策

VS Ragna

Ragna 的 5B 攻击很常用，对大部分普通招式存在有利 (Jin 的 5D 或者 Rachel 的 6B 等可以 Counter Hit 中断)。Ragna 的另一个发生速度快，攻击距离远且可代入连段的"赖"招 214A，直防后对我方有 9F 的有利，可以展开反击。关于直防其实也有诀窍，Ragna 在 5C、5D 之后一般都会很大的概率接 214A，所以提前做好准备并不难直防。起身时的升龙看似霸道，但挥空后落地却是大破绽，我们也可以利用这一点骗对手出招。Ragna 的 DD 技为两段，第一段被防住后也是直接进行反击的好机会。

VS Hakumen

Hakumen 的攻击伤害很大，当身技的 D 攻击斩神也非常令人头疼，所以对战中要注意随时收招。由于移动能力不强，所以视角色情况而言，可以通过各种道具将 Hakumen 牵制在安全距离以外，而他的对下方向攻击判定极强的 JC 可以用对同属性无敌的技能进行迎击。而关于斩神，在动作结束后可以直接 Counter Hit 并跟进连段。同样威胁比较大的中段的残铁以及低空的椿祈发生速度快，看到出招后再防御基本来不及，所以在 Hakumen 的玉槽为 3 的时候，就要对中段攻击特别留心了。


■Hakumen 的 JC 要用对头属性无敌技来迎击

©ARC SYSTEM WORKS

VS Carl

在与Carl交手时，由于傀儡会配合本体前进共同压制，所以要尽量孤立Carl本体（裸身技差且HP全角色最少）。要注意的是，傀儡的攻击技很多都是可以中断的，多用A连打或者JC技可以将这些攻击打掉。Carl的JA在对空方面有着先天的优势，我方不要与其硬拼，多用判定广的技能或者道具适当地进行牵制即可。而一旦被逼防在Carl的本体和傀儡之间时，一定要多开防御罩进行Barrier防御或者直防以拉开距离伺机逃跑。而只要防掉5C，随后的6D连携也同样不成立。





■被包抄时可以通过直防弹出危险区域

VS Noel

Noel对头属性无敌的6A非常强，在空中移动时要格外谨慎。虽说武器为枪，我们但真正需要注意地的远程攻击也就只有236A/B/C，对战时把握好距离便没有什么大问题，更关键的是此招的硬直较大，近距离击空对于Noel来说是非常大的破绽。看似复杂的D攻击，防住之后以发生速度快的A攻击或者有无敌时间的招式可以及时中断。对策方面，我们可以多吸引对方进行跳跃，近身后的6B、3C以及投技是Noel常用的攻击手段，2A（部分角色）或者疾退可以及时应对。



■距离判断失误便是Noel的大破绽

VS Arakune

很多新手在对付Arakune时都找不到对策，一方面是由于其滞空时间较长，另一方面也是不熟悉烙印状态下的道具攻击规律。通常状态下我们要注意Arakune下段攻击的JD和需要避免防御的236D，瞬移时可以通过Dash来扰乱对方节奏；而陷入烙印便要时刻关注烙印槽，空中也不能贸然前进，多进行Barrier防御（A虫则属于空中防御不能技）。Arakune对策的关键是多用投技，相比其他摸奖式的立回，近身后多择投的回报很明显，而且即使被拆投，烙印状态也同样能解除。

VS Rachel

Rachel是本作最难缠的角色之一。立回时为了应对漫天飞舞的道具，我们必须时刻注意她风力槽的消耗，只要无风可吹，那就是接近的最好机会，而Rachel的近身攻击相对较弱，所以这是很关键的战术。在各种道具中，南瓜可以吹3次，青蛙有700的HP（可打掉），命中本体它们都会自动消失。对付雷针则可以看准对手出招时一口气冲刺过去，或者以Barrier防御骗取对手提前放掉。部分角色针对Rachel全角色倒地姿势最高的特性还有限定连段，我们也不妨将其作为另一种攻击手段。



■青蛙虽然能打掉，但判定也不是很好把握

VS Litchi

对付Litchi最需要注意的就是她持棍状态下的燕返（623D），由于是无敌技，所以我们经常会看到对方在近身战或者压起身的时候用到。不过燕返不能RC，一旦被防住就会直接出现被Counter Hit判定，此时抓住时机即可用连携进行反击。虽然Litchi的攻击范围比较广（尤其是持棍时），但她在对空方面的能力却很薄弱。中距离对方出5B后，我们可以迅速得以通过空中Dash来近身。不过中距离我们也同样不能大意，挥空后Litchi只要HG槽在50%以上就可以直接通过DD技"绿一色"确反。



■先读燕返进行防御，接着便是反击的好机会

VS Jin

大部分人应该都知道，中了Jin的冰之后可以迅速推动摇杆来摇掉，摇得太快乱动容易被打，摇慢了则直接被接上连段。另外，Jin以JB为主的空中攻击手段非常强，但相反其本身的对空能力却不是特别强，所以有时空中Dash进行压制效果比地面进攻还要略好一点。从空中接近时为了避免被冰到，落地之前记得进行Barrier直防，只要成功便可以迅速展开反击。同样的道理，对于Jin的2A之后的2择，及时展开Barrier防御罩拉开距离也是不错的战术。



■除了冰以外，落地前也要小心Jin的升龙

VS Taokaka

虽然Taokaka的攻击速度快、攻击手段多，但本身也有一些弱点与不利。首先是Taokaka的GL槽涨得比较快，导致其抗压性很差。而D攻击的A、B派生包括5B以及236A，防住了都对我方大有利，之后只要迅速Dash近身并以发生快的招式反击即可。2A等常用招式虽然速度惊人，但同样可以防反，另外，被Taokaka投之后的连段攻击力很高，所以对局中要保持拆投的意识。至于搬运连段，万一中招也不要慌，起身时不能乱动，危急情况下就别吝啬使出Burst。



■崩防后记得用最大回报的连段进行追加

VS Tager

Tager的普通技和投技威力巨大，我方近身过快会被对手疾退后的指令投命中。236B等一些对空道具无敌的技能，尽量不要直接防御，这样Tager会有3F的有利时间来抓投，但如果以直防或者Barrier防御则对我方有利。当Tager的电磁槽蓄满时，一定要小心被电磁炮命中，防御电磁炮虽然也会产生磁力，但我方只要不乱动并按照自己的节奏展开攻击，对手也占不了什么便宜。由于Tager的身高比较高，所以被逼入版边时如果跳不出来，那就起身滚出来或者直接以发生速度快的技能中断对手攻击。

VS Bang

Bang的攻击中下段摇晃技能非常强，623C不可拆的指令投也很讨厌，一味地防守并不是什么好的对策。由于在接近战中他会经常以2A或者5C来择对手下段，所以Barrier防御后疾退或者以发生快的招式反击都是不错的选择。Bang的D攻击发动时存在不同段位的防御时间，这一点务必要配合其不同的出招动作熟记在心，一旦抓住了破绽就别放过机会。近身时，Bang通常会先丢出手里剑进行干扰，但也有角度的限制，而高速的JC和3A的二择，我们也同样需要小心。

VS ν-13

乍看弹幕攻击无懈可击的ν-13其实也有很多破绽可循。远程的5D和6D可以直防，其中5D可以低空Dash近身，6D直接冲刺近身，这都是因为ν-13的D攻击发生时间很长，收招后有较长的硬直时间。此外ν-13的招式HIT数都比较高（6C、2C、JC等等），直防成功后能积攒相当可观的HG槽，这一点也要在接近对手后多加以利用。除了空中接近时要小心其2C对空，对局中要想法设法接近ν-13且不让对手逃脱，只要她的弹幕没有发挥的余地，我们也就没有什么好畏惧的了。



■看清D攻击的种类再进行反击

用语说明 文中出现的A、B、C、D对应游戏中的攻击指令，数字代表方向（1=↙；2=↓；3=↘；4=←；6=→；7=↖；8=↑；9=↗；5=方向归中），J（Jump）代表跳跃时的攻击，F（Frame）代表帧数。

大刀向鬼子们的头上砍去！

丧尸沼泽——《CODWAW》地图扩展包第二弹



《CODWAW》中大受好评的“丧尸模式”终于又随地图扩展包第二弹推出了新的丧尸地图——丧尸沼泽。这张地图不仅在结构上突破了前两张地图的“建筑内”设计，而且在武器、道具上也有大幅改良，并且将丧尸由德军换成了日军，对于中国玩家来说杀起来会更来劲儿吧(笑)。新的丧尸地图总能引得编辑部的“丧尸灭杀队”鏖战几天几夜，而这次地图包还特别新增了针对丧尸沼泽的奖杯与成就，这样玩起来的动力就更高了。下面我就将我们的作战心得与大家交流一下，希望能借我们抛的砖，引出感兴趣同好的玉来。

文 多边形 美编 木仙

多机种	使命召唤 战火世界	Activision	主视角射击
	Call of Duty：World at War		美版
	2008 年 11 月 10 日	1 ～ 4 人	49.99 美元
	对应 PS3、X360		推荐玩家年龄：17 岁以上

主要变化

简单总结一下这张新地图与以往两张地图所明显不同的地方：

1. 地图结构为开放式，摆脱了以前的“建筑内方格房间”的设计思路，玩家们终于可以走出室外，在更宽阔的场景里与丧尸缠斗了；

2. “抽奖箱”依然会随机出现在不同的地方，但是这次可以通过天空的光亮来判断“抽奖箱”的地点；

3. 四种饮料分布在四个小屋内，但每次出现的顺序是随机的，要想全部都喝到就必须全部打开四个小屋；

4. 新增武器“电击枪”，当丧尸大量涌入的时候特别见效，一次能对一定范围内最多 10 名丧尸产生一击必杀的效果。电击枪共有 15 发电弹，每个弹夹有 3 发，该武器的缺点就在于上弹速度非常慢；

5. 部分重武器的弹药量大幅增加，例如火箭筒增加到 20 发、榴弹枪增加到 20 发，使得这些武器不再是无用的鸡肋，紧急时刻也是可以救急的；

6. 除了丧尸外，每 5 轮左右会出现地狱犬突袭，每当这个时候会发出巨响的音效，继而整个地图会被迷雾笼罩。而地狱犬会像终结者那样随着一道闪电出现并扑向玩家。地狱犬分两种，带火和不带火的，其中带火的击毙后有爆炸效果，不会伤到玩家，但是会对其他地狱犬造成伤害(关于地狱犬的战法，详见后)；

地图解析

1. 地图中央是一个两层的木屋，玩家的初始地点以及死后复生的地点均在木屋的二楼。初始地点共有四个入口，另有一处楼梯可花 1000 元打开下到一楼，还可以打开一旁的铁闸门(同样 1000 元)从外面的楼梯进入木屋的小院与一楼；

2. 分布在地图四个角的小屋分别是名为 Storage、Doctors' Quarters、Comm Room 和 Fishing Hut，每间小屋必须通过打开中央木屋死角通往各处小屋的门才能前往(门上有醒目标识)，每扇门需要 1000 元；

3. 到小屋门口后，还需要花 750 元打开小屋的门才能进入，饮料机必须打开小屋的门才能获取，而抽奖箱也会随机出现在小屋内；

4. 每间小屋除了大门外，屋内一般有两扇窗户(Fishing Hut 里有三处，惟一比较头疼的地点)，一旦打开了大门，丧尸便会从这几个入口涌入；

5. 每间小屋内都有电闸可以开启，在一定时间内可阻止丧尸的涌入，每次开启电闸需要 1000 元，电闸失效后需要有一定的冷却时间后才能再次开启。电闸对丧尸有着一击必杀的效果，但是越到后面，丧尸就越难一击即倒，所以即使开启了电闸，也请尽量远离丧尸。另外，由于地狱犬出现地点的不确定性，电闸基本对地狱犬没有太大作用；

6. 在中央木屋二楼与 Doctors' Quarters 之间有一道缆车可以使用，使用前必须先到 Doctors' Quarters 的门口打开缆车的闸(这次是免费的)，将缆车放下来，之后即可花 1500 元乘坐一次，运行中的缆车是无敌的，并且和撞死途中的丧尸，不过每次运行后依然需要一定冷却时间才可继续使用(还想坐着缆车来来回回打丧尸？想什么呢！)；

7. Fishing Hut 小屋的入口在中央木屋的小院中，打开这扇门后，即可开启我们俗称“绞肉机”的机关(750 元)。开启机关后，巨大的钉耙会疯狂旋转，人挡杀人，佛挡杀佛，丧尸来了基本都是“一飞冲天”的效果，持续一定时间后停止，玩家可在逃命或者转移阵地的时候开启，争取宝贵的喘息时间；

8. 地图中有大量沼泽与积水区域，玩家在这个区域中是无法蹲下和奔跑的，但是丧尸却没有这个限制，所以一旦被丧尸追杀，千万不要慌不择路误入沼泽……



Shi No Numa (Zombie Swamp)

成就指南

本次更新除了提供更多对战地图之外，还针对丧尸沼泽更新了 10 个全新的成就／奖杯（参看表格），我们就其中比较有难度的几个给大家讲解一下拿法。（注意这些成就／奖杯仅能在丧尸沼泽这张地图中获得，在另外两张丧尸地图中是无效的。）

“Its a Trap!”这个成就的拿法推荐如下：在新一轮开始后，直接前往 Fishing Hut，开门后进入区域并回身打开绞肉机，之后尽快跑向远处的房间，开门并打开电闸，等待电闸断电的期间，守住后面的窗户和阳台，电闸断电后尽快冲出小屋前往 Comm Room，之后只要顺利开启 Comm Room 小屋的电闸，基本上就能稳获成就。注意这个成就所需要的资金至少为：开门 1000×2，开小屋门 750×2，电闸 1000×2，绞肉机 750，总计 6250 元。

“Weapon of Minor Destruction”这个有点运气成分，出现“原子弹”后不要急着马上去吃，反正还有一段时间才会消失，不如等把丧尸杀得只剩最后一名再吃，即可解开成就／奖杯。

“Dead Air”这个秘密成就，实际上是制作小组在游戏中留的一个“彩蛋”。在 Comm Romm 小屋里，进门右边的小房间内，在一处灯光下有一个电话，在这个电话前按 X／□键三次（会听到类似拨号的效果音），之后会出现一段诡异的对话，紧接着背景中响起奇怪的音乐（其实还蛮好听的），这个成就／奖杯就解开了……

名称	解释
Big Baller	在一局游戏中赚取 75000 分
Big Brawler	在“一击必杀”状态消失前连续用刀捅死 10 名丧尸
Deadhead	在一局游戏中爆头 150 次
Fertilizer Man	在一局游戏中杀死 200 名丧尸
Hammer Time	在一局游戏中修补 200 扇窗户（每根栅栏算一次）
Its a Trap!	在一轮中使用三个不同的陷阱分别杀死至少一名丧尸
Perk-a-Holic	在一局游戏中喝到全部四种功能饮料
Soul Survivor	在不死的前提下打到第 15 轮
Weapon of Minor Destruction	使用“原子弹”仅炸死 1 名丧尸
Dead Air	秘密成就，拿法见文

作战思路

由于丧尸沼泽地图的大幅变动，使得以前那种“固守”的战术思想彻底被推翻。饮料机的分散分布，加上抽奖箱的随机变动，让玩家无法在一个地方持续固守，而不得不根据抽奖箱的位置以及队员不同需要而四处转移，这令整个游戏焕然一新。把握适时的转移时机，转移过程中的相互照应，面对地狱犬的互相配合……这些都成为新的研究课题。而新增的成就／奖杯内容也可以让游戏更加具有针对性，其中部分成就／奖杯可以说是非常具有挑战性，一味的穷追猛打或者拼死顽抗已经不再有效，若想完成所有的挑战必须要通过慎密的配合才能完成。所以这张地图的战术也更加多变，很难有以前那种“举一反三”的作战方式，以下仅与诸位简单探讨以下基本的战术，个中变化还请大家在游戏中慢慢体验。

游戏的初始阶段依然是积蓄与储备的阶段，前四轮在楼上赚够一两千元之后，即可考虑打开铁闸门前往一楼抽奖箱附近，在抽奖箱旁边那个有 Comm Room 入口的小房间内可以固守一阵，这就是前面建议打开铁闸门而不是打开楼梯下来的原因，因为这样玩家只需照顾正前方涌来的敌人和左右两边偶尔进来的敌人即可。运气好的话可以在这里打到 10 轮左右，玩家们尽量多抽枪，早抽到好枪，在后面的部队转移过程中会获得比较大的优势。

这里插播一条战术，那就是针对地狱犬的战术。地狱犬是游戏中新增的敌人，每 5 轮左右就会出现一次地狱犬突袭，每出现一次，地狱犬的抗打击能力就加强一些，并且出现的频率与攻击的速度也越来越高，如果没有合理的执行战术很可能导致全军覆没。地狱犬的攻击是有节奏性和目的性的，它攻击的方式就是撕咬，但不会第一口就把你咬死，并且在两次撕咬中间会有短暂的停歇，所以玩家看到地狱犬冲到鼻子前也不要过于惊慌。而地狱犬的目的性在于，它们会按部就班地攻击玩家，第一只出现的地狱犬只会扑向第一名玩家，第二只出现的地狱犬只会扑向第二名玩家……以此类推，所以一旦摸清楚攻击顺序后，便可集中火力进行消灭，而不是一看到地狱犬出来就乱射一气。不过由于后期出现的速度越来越快，有可能是第一只还没有打死，第二只就已经扑上来了。所以在地狱犬初期也就是前 4 波的时候，可以采取协力消灭的方式，四名玩家找到一个死角（避免背后被偷袭）蹲下，四杆火力面对同一方向，集中消灭扑过来的地狱犬，万一有玩家不幸牺牲，也不要惊慌，因为牺牲一名玩家意味着地狱犬的攻击强度会按照三名玩家来处理，数量和速度都会减缓一些，可以安排二人专门对付地狱犬，另一人救助同伴。4 波以后的地狱犬由于攻击强度速度和频率都大幅度提升，所以战术上则需要考虑站位，四人的站位一定要散开（避免地狱犬全堆在一处），但也保持在互相可以照应的距离。需要注意的是，当后期拿到神枪（也称泡泡枪）之后，面对冲到你鼻子前的地狱犬可千万不要用神枪攻击，因为爆炸范围的关系，很可能打死地狱犬的同时也把自己崩死，最好是当地狱犬还未扑过来的时候用神枪将其一击毙命。

部队转移的理由只有两个：第一，抽奖箱飞了；第二，为了获取功能饮料。随着一阵令人毛骨悚然的音效，抽奖箱里蹦出个血污的毛毛熊，继而消失在玩家眼前，这大概是游戏中最令人懊恼的事情。不过这次地图包比较体贴的是，由于地图实在太大，所以采用了光照的方式提示玩家抽奖箱的去处，玩家在抽奖箱飞走后，只需抬头仰望天空，看那来自天堂的圣光降临的地方，即是抽奖箱的去处。一般来说有六个地方：四个小屋内和中央木屋的一二楼，其中出现在中央小屋二楼的抽奖箱是最危险的，因为这里至少会有四个以上的入口可供丧尸涌入，防守起来颇为麻烦。而出现在其他地方则意味着部队必须进行大范围的转移，你可能会说：我们四个人都有大威力武器，不需要抽奖箱了，我就守在这里。那么我告诉你，你这个想法是大错特错了，因为你很快就会发现，你的所有弹药会在一轮的战斗里全部耗光，丧尸不仅越来越多，而且越来越抗打，在没有取得弹药补给的情况下，必须通过抽奖箱来不断获取威力强大的武器。

在转移的过程中，转移的时机也需要谨慎选择，这里建议在以下两种情况再考虑转移：第一，如果确定需要转移后，采用以前介绍过的“堵窗户”或“遛丧尸”的方式，留守一名丧尸不要杀死，这样整个部队都可以在没有丧尸围追堵截的情况下安全转移（如果采用后者建议用手榴弹炸断丧尸的腿再遛，可大大提高安全系数）；第二，如果遇到无窗可堵的情况，那么就需要在出现“一击必杀”道具的时候迅速转移，在这个情况下所有丧尸都是一击即倒，所以队伍四人只要保持一定的阵型集体移动的话应该不会有太大的危险。此外，“原子弹”亦可造成当前所有丧尸通杀的效果，在 20 轮以前也可考虑利用这个时间差迅速转移到不太远的位置。



惊天BUG！75000分轻松突破！（以下内容将严重影响游戏乐趣，使用者后果自负）

在游戏初期，丧尸不是很多的情况下，队伍中有一人需要做出牺牲，主动“自杀”（可以手持手榴弹不扔，直到自行爆炸），死亡的地点建议在 Doctor's Quarter 的缆车处（注意千万不要打开小屋的大门！），等到这一轮打过去之后，这名队友即可自动复活。不过要注意的是，复活后的地点仍在中央木屋的二楼，所以建议到 Doctor's Quarter 之后把缆车拉下来，这样这名队友可以直接从木屋二楼跳下来，抄近路回到队伍中。

随后，这名复生的队友需要在小屋的门口寻找一个蹲下无法站起的地点，你可以看到在门边处有一个斜钉着木条的地方，这个地方就是“蹲下无法站起”的地点（当你按键站起的时候画面会提示“You can't stand here.”），请在以后的游戏中也保持这个姿势，而其他的队友则要保持站在这名队友的身后（站在其他位置有可能吸引到丧尸的注意，尤其是在后期丧尸的仇恨范围逐渐扩大的情况下），但记住一定不要打开身后的门。

这个时候你就会发现，从正面蜂拥而至的丧尸全部都往这名队友刚刚自杀的地点跑去，并且聚集在那里久久不愿离去，接下来你就尽管放心地慢慢“屠杀”吧，只要你不靠近他们，蹲点的玩家不要离开这个位置，丧尸们就不会理睬你，之后该怎么做，想必就不需要我再废话了吧？（惟一需要注意的是，电枪与神枪在发射后会有明显后坐力，负责 BUG 蹲点的玩家一定要记得随时调整位置。）

游戏道馆

和小编一起领悟游戏之道

游戏文化 游戏道馆



前三期游戏道馆的主题分别为：音乐×解谜、格斗、角色扮演，这期由雷电和大家一起分享下“《怪物猎人》系列”的心得。《怪物猎人》让无数的玩家拥有了“猎人”属性，它与PSP之间的互推互助作用很难分析清楚，作为PSP上最成功的游戏作品，它拥有无可质疑的耐玩度。



狩猎之魂

对于每个玩家，能玩100个小时的游戏不多，但是如果一个玩家一旦开始猎人生活，那么很容易就能达到数百小时以上，很多猎人的游戏时间都是以“千小时”这个数量级计算的。不过，除了国内知名的一些有创意的强者之外，最强、最高对于绝大多数的猎人并没有绝对的定义，雷电的单作游戏时间并不多，但是因为在PS2时期就积累了一定的经验，于是每次都进展迅速。以下和大家分享一下成为猎人的方法，因为篇幅有限，内容也只能涉及最外层的狩猎理念，更适于初、中级的猎人阅读。让数千小时的老猎人们见笑了。

雷电的“《怪物猎人》系列”游戏时间约数统计

游戏	简写	统计游戏时间
怪物猎人	MH	20 小时
怪物猎人 G	MHG	60 小时
怪物猎人 2 dos	MH2	300 小时
怪物猎人 携带版	MHP	200 小时
怪物猎人 携带版 2nd	MHP2	500 小时
怪物猎人 携带版 2nd G	MHP2G	300 小时

MH的定位

MH不是一款“非常难”的游戏，在普遍意义上讲，它不像《忍龙》、《鬼泣》、《忍》一样拥有对玩家的极限挑战。MH不需要你有极高的天赋，狩猎需要的只是经验和一定的实用技巧。其实仔细看MH，不难看出相对于其他动作游戏不管是怪物的攻击动作还是玩家的实际操作动作都是很缓慢的（相对来说）。众多拥有无敌判定的动作、怪物行动的规律和征兆、装备和武器的帮助等等要素造就了MH。

MH首先是一款收集、育成作品，其次才是一款砍杀动作游戏。猎人没有最强的技术，只有最强的心。

MH仿佛一本百科全书，一个200小时的猎人和一个1000小时的猎人的显著区别就是前者在进任务前需要翻看表格查看怪物的弱点，后者只要翻翻自己心中的表格。这种差别可以通过一些小方法弥补，但是实战的经验只能靠时间一点点积累，但是与上面那些需要一定动作游戏天赋和超高反应能力的游戏不同，每个人都能成为一流的猎人，需要的只是时间和选择一条正确的路。进行MH，就如拿着弓箭潜伏在丛林中与猎物对峙的真正猎人，无论如何，能捕获猎物的猎人就是好猎人。

1.必要！单人狩猎第一阶段

不管是对于还未成为猎人的玩家，还是拥有少量狩猎经验的猎人，想达到质的提高最好都从基础开始重新练起。新建一个角色，不要继承任何装备和道具，重新开始玩MHP2G。这样做的原因是：避开一切通过时间积累得到的经验之外的便利条件，学习正确的行动习惯。

初为猎人的阶段是艰苦的，是进步最快的第一个时期。

选择好自己的第一种武器非常重要，这里极力推荐从片手剑开始，如果你有了一定的基础，却没有精通片手剑的话，一定要回来重练。片手剑是移动、攻防的转换最灵活的武器，是熟悉整个系统和怪物习性的最佳途径，是教会你“防御是和攻击一样重要”的第一位老师。对于多数人最喜欢的太刀，实际是从MHP2才开始流行的新鲜武器，太刀流是最大的猎人流派，但是我个人认为太刀在一定程度上破坏了MH的循序渐进的程式，如果你一直在使用不能防御的太刀，依赖于其超高的攻击力和超灵活的移动的属性，那么在将来漫长的狩猎过程中将会遇到很多一个人无法度过的难关，比如在需要耳栓、防震、防风压的情况下，因为对其他可防御武器的不熟悉，所以只能靠与其他人组队获得新装备补充技能，在这里需要提的是：猎人装备的技能是对你本身操作技巧的补充，不是你完全依靠、没有就无法继续的避风港。在MHP2G之前，大剑党也是最流行的派别，但是大剑最慢的攻击频率和难以掌握的攻守节奏让不少新人走了弯路（包括MHG时期的自己）。当然，你仍旧应该选择自己喜欢的武器，寻找适合自己的战斗思路的武器。

在开始与人联机之前，一定要耐住寂寞；学会防御；学会依靠自己保命和攻击；掌握初期可以遇到的所有怪物的行动规律，并找出应对方法。如果过早开始联机混装备，甚至在杀掉大怪鸟之前就开始与人一起组队靠人多力量大，那么你甚至不会知道什么时候才是真正的吃药时间。但是你可以通过一定的联机学习高手的理念。

猎人的历程



真正锻炼一个猎人的技术，除了独自完成狩猎任务，以一己之力对付G级强大怪物这样的行动外，训练所是每个想成为一流猎人的玩家必须要面对的挑战。以下内容虽然有一些“框死”的感觉，但是不失为猎人修炼的一条道路，对于老猎人，虽然时间表各不相同，但是这些阶段应该都经历过，单人、多人相结合的狩猎方法，其中自有道理。

必读：单人狩猎的重要性

单人狩猎是每个猎人必须要经历的过程，不是说“因为村长任务只能单人玩所以是必须的”，而是因为只有单人狩猎才能

2.乐趣！初期联机

因为MHP2G火龙出现较晚，所以历代中火龙这个门槛可以改为中前期出现的角龙（血厚，龙吼和高攻秒杀），当你熟悉了自己选择的这种武器之后，就可以开始联机了。寻找共同狩猎的配合意识，以全局为重，各种礼仪也是让你有正确的狩猎观的前提。

不要在其他队友战斗的时候收集素材；

不要使用会让队友产生硬直的招式（大剑的挑战、长枪的冲、铳枪的炮）；

保持自己生存是第一要务，猫车是联机中最恐怖的事情，尤其是第二次猫车，会给所有人带来最大的压力；

保护远程队友和笛子手，适当携带闪光玉、生命粉尘。

联机是猎人升级装备的最佳途径，可以避免痛苦、困难、漫长的单刷过程，因为个人技术还不足够的你在这个阶段会遇到很多死死卡住无论如何也无法完成的任务，也许不是关键任务，比如古龙种，这不要紧，你可以先通过联机提高装备等级，或者先不纠缠，跳过去自己打后面村长任务，日后再来对付这种强大的怪物。

联机是猎人的最大乐趣，集会所是最温馨的地方，取长补短、互帮互助，是让猎人团结在一起，让狩猎过程充满快乐的根本。

狩猎的极意

MH 有很多种玩法，休闲狩猎、道具流、组队配合、组队虐怪、单人狩猎、裸杀、时间挑战……几百上千小时的猎人生涯对于其他任何一款家用机游戏来说都是漫长到难以忍受的，一个真正的猎人都会不知不觉地尝试这些玩法，在各个阶段拥有不同的狩猎心态，也许是单一的玩法，也许是混合几种在一起。如果你自诩一名猎人，那么应该会尝试过以上所有的玩法，并能游刃有余地在这些玩法间转变，如此才能真正体会到 MH 的精华。那种且动且静、且欢笑且严肃的日子，添满了每个猎人的回忆。



▲联机的乐趣很难用语言形容。

休闲狩猎：没有目的，想和谁过招就找谁，选择最适合自己的武器，最适合的方法，不拘泥于对付需要使出全力才能消灭的敌人，以游山玩水，以对弈象棋的心态体验狩猎生活。

道具流：不在乎金钱和消费素材，重视狩猎的乐趣或效率，以各种辅助道具组合对付怪物为乐，钟爱睡眠、麻痹属性武器，最常穿的是配备了爆弹强化的装备，最喜欢的道具是两种陷阱和各种爆弹，回家玉、大便玉、千里眼药等等也是必备之物。

组队配合：重视游戏的核心乐趣。联机是 MH 的精髓，4 人配合是 MH 世界最重要的守则，组队配合需要使用整个队伍需要你使用的武器和技能，以最大限度配合为乐趣，最完美的队伍配置为：锤子、近战伤害输出、远程武器辅助、笛子。根据个别怪物的不同特性，会有替换和补充队员。但是必须提醒大家的是：如果你没有认识到笛子的重要性，就没有体会到联机的最大优势。

组队虐怪：重视效率，是后期猎人们为最高效率完成收集要素而做出的选择，配置最强输出装备，是组队配合的极限形式。不在乎战术的单调性，只重视实用性。

裸杀和时间挑战：这两条属于通过自我限制人为提高游戏难度和游戏目标的玩法，虽然不是每个玩家都喜欢去尝试的玩法，但是通过它们我们可以更深入地了解 MH 的内涵。裸杀是对怪物和个人操作技巧的终极探究，时间挑战是对整个系统的最全面理解。

单人狩猎：下面将针对它详细解说。

3.晋级！单人狩猎第三阶段

通过联机，你可以更容易地掌握所有怪物的打法，但是为了在联机中发挥自己的最大作用，猎人都是只会选择自己最顺手的武器，但是这种武器并非当前水平的你对付这种怪物的最好方法，比如非高级太刀对岩龙、凯龙；片手、锤子对水龙或角龙等等情况，但是不太熟悉其他武器的你仍旧会硬着头皮上，这种情况也许会一直延续到上位(MHP2)或 G 级(MHP2G)的任务中，这时候你会成为团队的麻烦，这时候你需要重新闭关修炼！训练所是你的目标。

训练所的练习是猎人进步最快的第二个时期。

更早地进入训练所也可以，但是中期才进入训练所正式挑战可以依靠已经积累下的较丰富的狩猎经验更快地完成训练任务。要注意的一点是，来训练所的目的不是单纯地击倒怪物，而是熟悉使用所有的武器，顺便再巩固一下所有怪物的行动规律。

“个人演习”中三种训练(斗技、特别、G 级)，总共 23 个怪物，每个 5 种武器，全部 115 个任务，全部通过后会得到超强的头部装备(分别为增弹、心眼、激运)。奖励的道具是强大的，训练的过程是漫长的，经过数小时拥有苛刻限制的地狱磨练之后，当你走出训练所，你会发现 MH 的世界被扩展了数倍。

如果你之前只使用一两种武器，那么你只得到了 MH 的 1/10、1/5 的乐趣，11 种武器代表着 11 种性质完全不同的战法，也许这其中有那么 1、2 种完全不是你的菜，那至少将其他的都用用看吧！每种武器的战术也有很多，以下列出个人对武器的理解。



▲ MHP2 中最高级别稀有度 8 的数套装备，当 2G 出来后只有霸龙套还有些作用。



▲很多武器都是从 MHP2 一路升级上来的，紫色就是最高级的武器。

大剑	命中第一	看准时机出刀，因为攻击频率最低，所以每下都尽量砍中目标位置，最怕弹刀
太刀	连击躲避	依靠连续攻击，因为无法防御，站位选择是关键，带后跳动作的下段斩用好才可以保持连续的攻击不被怪物打断
片手	攻守灵活	攻守转换快，以围着怪物转圈为指导思想，因为防御方便，所以不用躲开怪物太远，以超高的攻击频率弥补攻击力低的弱点
双刀	危险输出	最好用来对付较弱的或者硬直较长的怪，在团战中作为伤害输出队员，配合道具流的陷阱能发挥最大效果
锤子	一击脱离	对付飞行类怪物，以攻击头部达到眩晕为主要手段，也不要仅限于一击脱离，一个好的锤手可以将一级、二级蓄力后的攻击动作连贯起来
笛子	团队之星	单人作战并不强势，以吹奏各种辅助效果为主，比如高级耳栓这样的效果可以让队友穿上更注重强攻的套装上阵
长枪	连击弱点	长枪是最上级的武器，攻击点和线路限制非常高，用细细的枪尖连续攻击怪物的弱点部位，MHP2G 中加入的三连跳让长枪的运动性更强
铳枪	防守反击	拥有最牢固的防守，防御中较高速的刺击让其成为一个移动的碉堡，配合炮术王才能发挥最大作用，因为炮击拥有无视肉质和状态的恒定输出，惟一拥有 LV4 炮击的玉米铳更是对付黑龙一家的独特兵器
轻弩	游击枪手	轻弩靠扩散。如果掌握好怪物的行动，轻弩可以说是最安全的武器之一，盲射是最重要的技巧，因为基础攻击力低，所以对付大型怪物要用扩散，是财主才能使用的武器
重弩	移动炮台	重弩靠贯通。重弩的移动速度和铳枪相似，但是防御性能差得太多，加盾后的自动防御功能最好只用来对付龙吼，以免被秒
弓	十步穿杨	和轻弩类似，弓的射击距离和打点是非常有学问的，箭在空中的抛物线的最高点攻击力最高，所以一定要保持适中的距离，一定要射击怪物的弱点，比如连射角龙的尾部

▶MHP2 开始一个存档内累计的战斗次数。MHP2G 的实际游戏时间并不长，对于这个资料片的评价永久保留。



▶从 MHP2G 开始拥有的武器使用频度记录，太刀大多是刚刚进入 G 级和朋友一起冲任务时使用的。个人属于近战派。



4.狩猎生活正式开始

一个有经验的猎人，会在潜意识中在狩猎的时候将一切看在眼中的东西进行计算，何时攻击，何时防御，何时换区，何时吃药。和怪物你一招我一式地战斗，攻击——防御或躲避它的攻击——反击，这样循环的节奏不紧不慢，更像是一场回合制的战略游戏。

很多人说，200 小时才是 MH 的起点，当你能够熟练运用所有武器之后，当你不怕面对任何一个怪物的时候，这盘棋才真真正正地开始了。国内有太多的猎人，这是一股不可小视的群体，死忠比例是其他新晋系列无法比拟的。网络上和各种杂志上都出现过非常多优秀的猎人，每个人都对 MH 有着自己独特的理解。MH 的博大精深让它拥有太多值得研究的内容，没有最强，也没有更强，猎人是一个重视交流和合作的群体，每一个人都有自己手中的刀，每个人都有自己心中的剑。

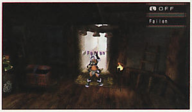
MH3 即将推出，每一个猎人都已经按捺不住，对于系列中革新最大的一作，之前数百上千小时的经验也许要扔掉大半，但是作为狩猎者的心态是不会变的。

如果你有 Wii，还是一个老猎人，那么赶紧趁着这些日子重新练练手找一下狩猎的心情吧！

以上文章写在 MH3 推出之前，权当对之前 5 年时间的总结。如果你还不是一个猎人，或者是刚刚入门的猎人，希望能对你起到一定的引导作用。



▲最近一次猎人的旅程是从 MHP2G 开新档不联机重新练起。目前为止，历时 100 小时。这是单人突破上位，也就是 MHP2 最终 BOSS 霸龙时的截图留念，当时竟然使用了爆弹头……



◀猎人们快来吧！一次次进出这个门，就是光明的未来！

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

由于本期我们已经为读者奉献了一篇《2009 主机保养手册》暑期专题，所以本期“软硬兼施”缩减为 1 页内容。国内游戏市场的主机价格走势简直就是破解曲线图，近期 PSP-3000、Wii、X360 都出现了短暂的破解不能的情况，旧型号主机价格也随之被拉高。试想今后如果游戏都以下载的方式进行售卖，国内家用机市场又将如何怪变呢？

市场风向标 提供最佳购机方案

NDS购机推荐套餐－NDSi

	品牌／型号	价格
主机	NDSi（日版黑白）	1260 元
烧录卡	AK2i	88 元
SD/TF 卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	48 元
贴膜	卡登仕原装 DSi 贴膜	36 元
保护包	卡登仕原装 DSi 铝壳	72 元
总计：1504元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

主机及主要周边参考价格

NDSi 主机（黑白）	1260 元
NDSi 主机（紫红）	1300 元
NDSi 主机（深蓝）	1260 元
NDSi 主机（黄绿）	1280 元
DSi 专用 Hori 贴膜	68 元
EZVi 简装版	98 元
EZVi 标准版	118 元
Hyper-R4i	58 元
AK2i	88 元
TTi	68 元
金士顿 2GB TF 卡（行货）	48 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	78 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	158 元

点评 平稳了近八个月的NDSi主机市场最近有了较大的变动，因为日本国民级游戏《勇者斗恶龙IX》的发布，日本国内供不应求的NDSi主机很难流入到国内，这直接导致了国内日版NDSi主机的缺货，所以现在国内的NDSi价格比之前上升了不少，而且现在依旧还处于持续缺货的状态，有价无货的事情也经常发生。推荐在近段时间想买NDSi的玩家再等一段时间，只要《勇者斗恶龙IX》的热潮一过，日版NDSi供货充足，主机的价格也就自然会下降了。

PSP购机推荐套餐－3000型

	品牌／型号	价格
主机	PSP-3006（港，黑）	1200 元
刷机棒	32MB 刷机棒	48 元
记忆棒	8GB MARK2 高速组棒	120 元
贴膜	Hori 膜（组装）	10 元
水晶壳	超技（带支架）	28 元
数据线	优之品双头数据线	18 元
耳机	索尼 PSP-132（原装）	25 元
总计：1449元		

备注：主机官方标准包装附带1200mAh电池一块、电源（含电源线）一套。

点评 PSP-3000 最近也受到了破解状况的影响，这段时间上市的 3000 型主机已经全部为原生的 5.50 系统，无 TIFF 图片漏洞，也就是没有办法运行自制系统来进行刷机破解，玩 ISO 游戏，这也就直接导致了可破解 PSP-3000 主机的价格提升，不过价格提升的幅度不是很大，所以想要出手的玩家依旧可以购买，而且现在购买也不用担心今后的主机无法破解的问题，比较安心省事。

主机及主要周边参考价格

PSP-3000 主机（黑）	1200 元
PSP-3000 主机（白）	1330 元
PSP-3000 主机（银）	1300 元
PSP-3000 主机（红）	1420 元
PSP-3000 主机（蓝）	1430 元
PSP-3000 主机（黄）	1350 元
PSP-3000 主机（绿）	1450 元
PSP-2K／3K 用 Hori 膜（原装）	68 元
PSP-2K／3K 用卡登仕贴膜	48 元
8GB 高速 MARK2 组棒	120 元
8GB 超高速组棒（红）	140 元
16GB 高速 MARK2 组棒	240 元
16GB 超高速组棒（红）	280 元
PSP-2K／3K 高仿色差线	40 元
PSP-2K／3K 高仿线控耳机	40 元
PSP-2K／3K 卡登仕新版线控耳机	98 元

Wii购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	Wii（韩版，软破解）	1260 元
视频线	高仿色差线	45 元
总计：1305元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

Wii 主机（韩版，软破解）	1260 元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	380 元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	280 元
Wii 经典手柄	185 元
Wii Fit（韩版，同捆 Wii 平衡板）	600 元
高仿 NGC 手柄	58 元
原装色差线	250 元
高仿色差线	45 元
原装电源（110V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
组装 128M 记录卡（NGC 游戏用）	58 元
手柄充电套装（1800mAh*2）	98 元

点评 Wii主机近期的售价有了很大的波动，因为前段时间新版的韩版主机无法破解的缘故，Wii主机一度被抬价到1600元左右，上升了好几百元，不过随着3.5K韩版破解消息的传出，Wii主机的价格也开始逐渐回落，最后，随着新版的3.5K韩版主机完整破解包的放出，Wii主机的价格也再次回到了正常水平，由此也可以看出，Wii主机的售价主要还是和破解息息相关，即便是遇到了暂时无法破解的情况也不必轻举妄动，千万不要在破解陷入僵局的时候贸然出手。

PS3购机推荐套餐－3000型

	品牌／型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2480 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	70 元
总计：2550元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

主机及主要周边参考价格

PS3 主机（港版，80GB）	2480 元
原装 DS3 无线振动手柄	330 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装 PLAYSTATION EYE	360 元
原装色差线（PS2 通用）	245 元
组装色差线（PS2 通用）	60 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	320 元
高仿索尼 HDMI 线	65 元

点评 PS3 的主机售价向来是次世代主机中最稳定的一个，近段时间也依旧没有太大的变化，不过随着德国游戏展的临近，PS3 超薄版的旧闻也被重提，作为索尼 E3 新闻发布会前泄露出的三个消息之一，PSP Go 和 PS3 的动作体感周边已经在 E3 上公布，所以想必超薄版的 PS3 存在的可能性极大，索尼极有可能像去年发布PSP-3000 一样把 PS3 超薄版的消息放到德国游戏展上公布，届时旧版的 PS3 应该也会迎来价格的变动，现在觉得 PS3 价格尚高的朋友不妨可以再观察一段时间。

X360购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	双 65NM A 版（台版对号）	2050 元
硬盘	西数行货 160GB 硬盘＋高仿壳	380 元
手柄	微软原装 X360 有线手柄	120 元
线材	组装 VGA 线／HDMI 线	48 元
总计：2598 元		

备注：A 版主机包装附带 AV 视频线一条，无线振动手柄一支、电源（含电源线）一套，港版台版享受微软换机服务，日版仅享受免费维修服务。

点评 最近一段时间X360也出现了破解上的问题，新版的X360主机使用了全新的建兴光驱，也有人称是日立光驱，这直接导致了破解程序无法读取KEY文件，不能刷光驱、换光驱，这让市场上可破解版的X360售价一下涨到了2100元左右。对于近段时间想买X360的玩家来说，有条件的话可以直接考虑购买，如果觉得价格稍高就再观望一下新版的光驱何时能够破解吧。

市场报价信息更新截至 2009 年 7 月 20 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

PEGA 猎人们的新选择，怪物猎人 PS2手柄转接器

生产厂家：PEGA
适用机种：Wii
内含物品：
怪物猎人 PS2 手柄转接器 ×1



随着Wii平台《怪物猎人3 tri》发售日的逼近，市场上Wii经典手柄也卖得越来越火，就连《火焰之纹章　晓之女神》热卖时，Wii经典手柄也没这么火过。当然，不少周边厂商也伺机推出Wii经典手柄，有仿照官方产品制作的有线经典手柄，也有在官方手柄基础上加入无线信号接收装置进行改进的无线经典手柄。不过真正引起笔者注意的，还要数PEGA推出的这款怪物猎人PS2手柄转接器，笔者也有幸通过中天电子第一时间拿到了这款产品。

这款产品的功能其实非常简单，就是通过信号转换让PS2手柄充当Wii经典手柄进行使用。使用时，我们只需要将Wii遥控器插在手柄转接器一端，再将PS2手柄插在产品前端的PS2手柄接口，游戏中就能识别到经典手柄了。转接后，PS2 DualShock2手柄的Analog按键被映射为经典手柄的HOME键，SELECT与START键也被映射为对应的－与＋符号键，L1、R1、L2和R2被对应转换为经典手柄的L、R与ZL、ZR，其他正面主要操作键也与Wii经典手柄操作按键一一对应。本来就有不少玩家对Wii经典手柄握在手中的手感表示不满，尤其是对从PS2时代开始玩“《怪物猎人》系列”的玩家而言，差异就更明显了。PEGA这款怪物猎人PS2手柄转接器，能够让我们再次握起老搭档DualShock2手柄，感受《怪物猎人3 tri》的魅力。

专题导购 关注消费热点话题

BIONIC COMMANDO

REVIEWED BY | 雷电　　游戏时间 30 小时以上

热血推荐

注：《希魔复活》是原作日版命名，美版名也为《生化尖兵（Bionic Commando）》，次世代新作直接沿用原作美版名称。

黄金眼评分 22 满分 30

对于喜欢以各种方式体验速度感的玩家，本作能让你得到行走于边缘的快感。对于系列的老玩家，可能它已经不是你一直期待的那瓶酒。



生化尖兵	Capcom/GRIN	动作射击
多机种　Bionic Commando		美版
2009年5月19日	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

原作《希魔复活》的20年之后，其正统续作次世代版《生化尖兵》在原作重制版《生化尖兵　重装上阵》之后正式与大家见面。游戏由Capcom发行，开发任务外包给Grin小组，开发过程中自然少不了Capcom本社派人到制作组的支援。本作的质量远远高于同制作组同时期的《刺客联盟　致命武器》和《终结者　救世主》，但是它仍旧缺了点儿什么，对游戏整体的把握之上还欠些火候，是小组制作经验使然。

剧情紧密相连　但是表现力不足

《希魔复活》的故事中左肩安装着机械手臂的主角Nathan "Rad" Spencer深入敌后救出Super Joe（《战场之狼》的主角）并且破坏了"信天翁计划"，成为FSA国的英雄。然而任务完成之后，FSA意识到改装后的生化特工将是国家潜在的威胁，于是为了清除他们展开了"生化兵器肃清政策"，所有被改装过的军人将被拆掉身体的生化改装部件，那些曾经为国家誓死战斗的战士一旦失去这些肢体将连正常生活都无法继续，于是反抗者组建了"生化联盟（BioReign）"。时间推移到10年之后新作发生的日子，Super Joe从牢房中"请"出已经被卸掉左臂的Spencer，让他平复这场动乱。矛盾的Spencer进入核爆后的废IAI城市，一路清除所谓的敌人，最终取得能量核时才得知幕后黑手竟然是Super Joe……

游戏的剧情还算不过不失，生化士兵这样的题材虽然屡见不鲜，但是从另外一个较为悲情的角度描写了这些处于不同社会地位的曾经和现在仍旧奋斗的战士们的故事，也能引人思考。但是和大多数动作游戏相似，剧情的表现力较弱，在本作中很难看到Capcom其他动作游戏中帅、酷、爽的过场。不过管它呢，这是动作游戏，我们要的是操作的乐趣。

摆荡系统优秀　且乐趣十足

不知道有多少人喜欢这种在空中摆荡的感觉，从人猿泰山、蜘蛛侠到生化尖兵，这种依靠绳索的高速行动的原理比飞行容易实现一些，不过抛开科学技术不言。在游戏中，要想表现这种依靠绳索摆荡的感觉，是有一定难度的。摆荡有几个要点，首先是寻找目标抓取点，其次是绳索的长度控制，之后是来回摆的过程，最后是松开抓力让身体荡出去。1910年的祖宗人猿泰山，他依靠的是固有的绳索，这种摆荡在各种游戏中已经使用得非常频繁且熟练；1960年诞生的蜘蛛侠因为靠的是蜘蛛丝，长度几乎没有限制，于是抓取点的选取范围也比较宽松，能力最强，是超级英雄，与其相关的3D动作游戏是不需要玩家太过考虑空中的抓取点的；Spencer依靠机械手臂，绳索长度有限，抓取物要求严格，身体本身没有超能力，而本作则很好地表现出机械手臂的特性，需要通过准星大致瞄准"目测"抓取目标的设定让本作与其他作品有了本质上的不同。（《天诛》和《失落星球》中的抓取目标较近，功能也很不完善，不能摆荡。）严格的规则下完成最大限度的舒展才能给人最高的成就感。玩家需要在高速地曲线行动中快速分辨周围的环境，对准抓取目标，放出绳索，控制摆动方向，在最大摆出角度松开让身体飞出去，这个动作做得越连贯，就越能体会到本作的乐趣。

并非如大家在游戏公布之处预想地使用Capcom自社曾制作出画面效果相仿的《失落星球》的MT Framework引擎，但是Grin自己开发的Diesel引擎也表现出了让人满意的画面效果，不过前提是要懂得品尝。和很多次世代游戏一样，动起来才有感觉，抛开室内效果不太理想之外，在户外支离破碎的城市间摆荡的过程因为这种动感而让整体的画面感觉有了质的飞跃。游戏对于"抓、摆、飞出"的节奏掌握得非常好，耳边呼呼的风声和因为高速转动而产生模糊效果的画面也让人体会到与其他作品中完全不同的感觉。这不是肩部生出翅膀的自由自在，而是在边缘行走的刺激感。爽快的过程中一不小心就会一失足成千古恨，致命的水和辐射区域是你的最大敌人，路线的判断是你的最高挑战。

战斗系统虽有亮点　但难逃单调之嫌

相比优秀的摆荡系统，本作的射击和格斗部分则做得非常一般，7种武器虽然数量上看还可以，但是射击并没有什么快感，其中小手枪软绵绵的像BB弹，散弹枪的实际有效距离非常难把握，强大的导弹发射器的一味锁定攻击比较单调，近身格斗的招式非常有限。不过在中期学会使用机械手臂抓取物体投掷的技巧后，战斗爽快度立刻飙升，配合优秀的物理效果完全抢去了枪械的风头。

尽管拥有投掷系统，但是学会投掷前的战斗异常沉闷；学会投掷后虽然立刻增加了乐趣，但是在漫长的流程中仍旧缺乏战术变化，"太强大太爽了"的感觉在后期也会因为过多的重复而显得繁琐。主角生命太脆弱是造成缺乏战术变化的一个关键因素，因为你只能选择最保守的打法。

流程中的狙击手太强，不按常理出牌，百步穿杨（而且还是高速移动的杨树）让人无言以对；敌人种类较少，从头至尾只有几种使用不同武器的小兵、飞行器和数种机器人（实际看上去还是差不多，对付方法也相似），只有武装直升机、机械虫和将军三个算的上BOSS的角色，真正的"最终BOSS"只用一连串简单的QTE完成过场了事。这些是本作设计上的硬伤，前者严重影响了玩家的情绪，后者严重影响了流程完成后的满足度。



▲游戏的第一跳，很大程度上体现出了本作的感觉。



▲软绵绵的小手枪，好在战斗系统的重点不在这里。



▲在简单的QTE中结束本次旅程，华丽有余，分量不足。

勇者传奇

——日本国民级游戏现象

文 白夜（levelup.cn） 美编 忽悠悠

特稿 FEATURED ARTICAL



最近的游戏圈，没有比《勇者斗恶龙 IX》发售更大的事情了。

首周销量超过 234 万套，发售 4 天后出货量即达到 300 万套，大量玩家涌上街头购买游戏，游戏店前久违的“长龙”……在“沉寂”已久的日本游戏市场，能够爆发出这种能量的“事件”也只有被称为该国“国民级游戏”的“《勇者斗恶龙》（后简称《DQ》）系列”最新作的发售了。

《DQ》这个游戏对于日本游戏产业来说有着非同寻常的意义，它不仅为很多日式 RPG 游戏提供了思路和借鉴，带动了日本游戏市场的整体消费，更是在其一路走来的这 20 多年时间里形成了一种独特的“《DQ》文化”甚至很多与其相关的社会现象，也正是因为这些，它才有资格被称为日本的国民级游戏。

截止至本期杂志发稿，《DQ IX》已经发售一周多，目前各个游戏网站最热的讨论话题是它，笔者身边最多人同时玩的游戏是它，一种无形的“DQ 气氛”可以说已经蔓延开来并越来越浓烈，用时下流行的一句话来说就是“我整个人都 DQ 了”。借着这股热潮，笔者整理了一下“《DQ》系列”的一些相关趣闻，希望各位玩家在获得游戏享受的同时也从接下来这些文字中获得一些游戏以外的乐趣。

“只在销量最高的游戏平台上推出”

实话实说，时至今日，依旧有很多玩家对《DQ IX》选择了 NDS 作为平台表示不满，在经历了 PS2 平台的强大性能所营造出的如动画一般的《DQ Ⅷ》之后，众多期盼拥有更加美丽的画面、更加动听音乐的“《DQ》系列”续作的玩家都在 PSP 两周岁生日（《DQ IX》在这天宣布登陆 NDS）那天集体哗然，而他们殊不知其实《DQ IX》的平台选定 NDS 早已经是“命中注定”。

“《DQ》之父”堀井雄二先生曾经在《DQ IX》宣布登陆 NDS 平台时说：“‘《DQ》系列’向来都是在销量最高的平台上推出——同样的话在之前 PS2 时代时也曾从我嘴中说出过。我个人一直认为主机是一个游戏软件的提供和发扬平台，玩家们玩的是游戏，而不是游戏机，PS 和 PS2 都是优秀的游戏主机，也都是当时全球销量最高的游戏主机，能在那些平台上发售《DQ》正统续作也很恰当和合理，不过角色扮演类游戏最讲究的是剧情和系统，特别是‘《DQ》系列’。NDS 的普及率令我们很满意，再加上 NDS 的特殊操作性，应该能弥补画面和机能上带来的不足，也会给玩家带来不一样的感觉。虽然从机能和操作等因素上考虑也许会流失一些玩家，但同样也会多出许多从未接触过《DQ》的玩家。”

因此实际上在去年年底 SE 召开的“勇者斗恶龙新闻发布会”上《DQ Ⅹ》被宣布将登陆



▶《DQ IX》凭借着NDS平台的普及率首发销量超过了前作，而游戏的高素质也说明了机能并不是决定游戏好坏的关键。

Wii平台应该说并不使人感到意外，从国民级游戏“只在销量最高的游戏平台上推出”这个传统上就已经可以推断出来了，以后的系列正统续作会登陆哪个平台其实玩家们也不用费尽心思猜测了，在适当的时候查询一下当前硬件累计销量排行榜，然后攒钱准备买排在第一位的主机就可以了。（笑）

发售日背后的故事

《DQ Ⅸ》发售后两天，日本游戏方面的权威统计机构Enterbrain发布了游戏的预估首周销量——234万3440套，并同时宣布这个成绩超越了前作《DQ Ⅷ》的223万7000套成为系列最高。之后有日本玩家整理出了一份日本游戏市场历史上的“游戏首周销量TOP10”排行榜，刚刚发售的国民级游戏最新作依靠强劲的势头排在了第二名（首位是《最终幻想Ⅷ》，首周销量250万4044套）。

这里首先要介绍一下“首周销量”的统计原则，即是无论周几发售，到当周周日截止的销量便是该游戏的首周销量。众所周知，《DQ Ⅸ》的发售日是2009年7月11日，星期六。也就是说本作的首周销量实际上也就是7月11日和12日两天的销量（排在之前的《最终幻想Ⅷ》发售日是1999年2月11日，星期四，也就是首周销量是销售了4天的销量）。相信有一些年龄不大的读者看到这里会有个疑问，为什么《DQ Ⅸ》不提前几天发售呢？如果选择周一，那不就有很大可能超过《FF Ⅷ》成为第一了？这就是接着笔者想要说的了——《DQ》发售日背后的故事。

话说当年《DQ》初代发售后，这个系列便凭借游戏本身的高素质以及角色扮演类游戏的独特魅力成为了日本游戏市场上人气超高的作品。到了《DQ Ⅱ》发售时，由于当时游戏卡带的生产实力有限，游戏又卖得太好，所以导致发生了《DQ Ⅱ》发售后几个月时间内都一直供货不足，很多FANS都买不到游戏的状况。而随着逐渐培养起来的人气，系列的最新作自然越发受玩家瞩目。

当《DQ Ⅲ 传说的终结》发售时，为了能第一时间得到游戏，很多玩家都提前涌到了日本各地的游戏小卖店前排队等待第二天开店，而当日本游戏市场有大作发售时这个玩家排长龙购买游戏的“独特风景线”也是从这时开始形成的。《DQ Ⅲ》发售的时间为1988年2月10日，星期三。但很多玩家在游戏正式发售的前一天就开始到店门口彻夜排队等待了，据当时的报道称，在游戏发售当日，日本东京的池袋地区著名的游戏连锁贩卖店“ビックカメラ”的池袋东口店（现“ビックカメラ池袋东口综合馆”）前排队等待购买游戏的玩家达到了上万人的恐怖规模，而更令人惊讶的是，在排队等待购买《DQ Ⅲ》的玩家中，有相当一部分是逃学前来的中小学生，此外还有不少人是旷工前来排队购买游戏。据悉，当时在日本各家游戏店前的“玩家长龙”中被劝回学校上课的逃学中小学生就多达400多人……虽然这种现象的发生见证了“《DQ》系列”极高的人气，但同时也很大程度上造成了社会秩



▲《DQ Ⅸ》首发时依旧有“铁杆玩家”在游戏发售的前一天下午就到游戏店附近去等待。



▲“罗特三部曲”的第三作《勇者斗恶龙Ⅲ 传说的终结》正式稳固了系列“国民级游戏”的地位。

序的混乱。于是为了避免这种情况的发生，日本政府方面规定之后的“《DQ》系列”正统续作不得定在工作日时发售。所以，从系列第四部作品开始，之后的“《DQ》系列”正统续作发售日都被定在了休息日（其中《DQ Ⅳ》和《DQ Ⅴ》发售时日本还没有实行周末双休制，所以定在了周日发售，而《DQ Ⅵ》以后的作品在双休日制度已经实施的情况下全被定在了周六发售）。

不过即使《DQ Ⅲ》之后的作品已经被定在了休息日发售，不会导致逃课旷工发生，但由于FANS们过于狂热，依旧会在发售日前一天晚上就到游戏店门口去排队等待，而这其中又包括很多未成年人，于是为了防止未成年人彻夜不归发生危险，从《DQ Ⅶ》开始的系列正统游戏的发售时间又被规定在早晨7点以后，这才有了现在“《DQ》系列”的发售条例——只在周六的早晨7点以后发售。

“DQ猎人”

虽然《DQ Ⅸ》里加入的采集点采集素材要素以及四人联机模式难免不让人和当下日本游戏市场另一超人气作品“《怪物猎人》系列”联系起来，但这一部分要讲的“DQ猎人”和《怪物猎人》并没有关系，这些所谓的“DQ猎人”其实大多都是系列的“真饭”，只不过被形势所迫走上了“猎人”的道路……

同样和系列正统作品第三部《DQ Ⅲ 传说的终结》有关——之前提到，这部作品第一次引发了排队狂潮，虽说已经有大量玩家跑到游戏店门口去通宵“蹲点儿”，但由于当时卡带的生产能力不高，《DQ Ⅲ》的首发依旧是处于严重出货不足的状态，即使是首发跑到现场大量玩家还是无法买到游戏。于是某些“狂热过分”的玩家便打起了其他玩家的主意，由于当时有很多中小学生逃课买游戏，这些没有买到游戏的玩家便通过恐吓、敲诈勒索等手段企图得到这些相对没有反抗能力的未成年人的游戏，他们便被称为“DQ猎人”。

“DQ猎人”据说在《DQ Ⅲ》发售时突然大量出现，这引起了ENIX和日本政府方面的很大重视，毕竟这属于犯罪行为。于是为了尽量避免这些“DQ猎人”的出现，之后的系列游戏一度经历过因为要为首发囤积足够的货物而押后发售的情况，不过即使到了游戏载体已经采用了成本低廉而且能快速重复生产的光盘媒体的《DQ Ⅶ》发售时，“DQ猎人”的身影依旧存在。

不过近两部作品首发时由于发售时间方面的严格控制，未成年人通宵排队的情况大大减少，配合生产能力的提高，游戏首发时的出货量也得到了保证，恐怖的“DQ猎人”便逐渐销声匿迹了。《DQ Ⅸ》发售后，有很多系列老玩家在网络上发表购买见闻时还不忘提一句“太幸运了，顺利买回了游戏，并没有遇到‘DQ猎人’”。

说到这个话题，这里再提一个利用“《DQ》系列”的高人气来进行一些不法勾当的事情。据说在《DQ Ⅲ》以及《DQ Ⅳ》发售时，由于实在太过抢手，便有一些游戏店的店主动起了歪



脑筋，在遇到购买“《DQ》系列”的玩家时强制捆绑销售一些由于人气不足而卖不出去的游戏，他们也可以变相算做到“DQ 猎人”范畴了。（笑）

连接游戏动漫



在 ACG 圈有一种说法叫“动漫、游戏不分家”，这是因为目前游戏领域和动漫领域的合作的情况可谓是非常常见，比如某个游戏找来著名漫画家做角色设定、某个动画改编成游戏等等。而在日本游戏市场，这类合作最成功的鼻祖应该说就是“《DQ》系列”。

说到这里，就不得不提一个对于国内玩家来说如雷贯耳的名字了——鸟山明。应该说，“《DQ》系列”最初能够成功在很大程度上都是因为鸟山明先生的角色设定。话说在初代《DQ》发售前的一年，1985 年，当时的鸟山明先生因为在日本著名漫画周刊《少年跳跃》连载《七龙珠》而名声大噪。而与此同时在当时名不见经传的 ENIX 公司内，我们的“DQ 之父”堀井雄二正酝酿着一个将改变整个日本游戏发展的计划……

这里先简单叙述一下“《DQ》系列”诞生的经过。在 1985 年的 ENIX 社内，堀井雄二当时正与 Chunsoft 的中村光一先生受命共同将 PC 上当时由堀井一人几乎担任了全部开发工作的人气相当高的一款冒险游戏《码头连续杀人事件》（ポートピア连续杀人事件））移植到 FC 上。在移植工作进行的过程中，堀井雄二以及中村光一对 PC 上当时正流行的一种叫做 RPG 的游戏类型所吸引住了，两人对这种类型游戏的游戏方式产生了浓厚的兴趣。在顺利发售了 FC 版《码头连续杀人事件》并经过了一段时间的研究以及策划后，堀井向当时 ENIX 的高层制作人千田幸信提出了想在 FC 平台上制作角色扮演类游戏的想法。但由于当时 FC 平台上主流游戏类型是动作以及射击类，面对着陌生的游戏类型，公司内部大多数人都对堀井的提案持反对态度。不过堀



▲“《DQ》系列”能够成功，鸟山明大师有着关键作用。

井井没有放弃，当时的他已经被角色扮演类游戏的巨大魅力所完全征服了，在屡次向千田幸信讲解了角色扮演游戏的巨大潜力以及自己的想法后，堀井终于得到了千田的点头许可。于是，《DQ》的计划正式开始实施。

关于《DQ》这个名字的由来，堀井在回忆那时的情景时曾经提到过，当时他要为这款游戏起一个令人印象深刻的名字，最好是不常见的两个单词的组合。于是他选择了在魔幻世界中诞生的空想生物“Dragon”和并不怎么为人所熟知的“Quest”这两个单词，组合起来便是我们所熟知的系列所一直延用到今天的名字《Dragon Quest》。之后随着“《DQ》系列”逐渐成为日本最受欢迎的游戏，“Quest”这个词也随之逐渐被人们所熟知，并且在之后的游戏中有很多都才采用了这个词。

接下来发生的事也回到了这段的主题。在定下来初步计划之后，堀井雄二便准备开始游戏的各个部分的设计工作，在角色和怪物的设计方面，堀井找到了当时漫画周刊《少年跳跃》的编辑鸟嶋和彦商量，鸟嶋和彦则提到当时正在《少年跳跃》连载《七龙珠》的鸟山明对堀井雄二制作的游戏《码头连续杀人事件》非常喜爱，并对参与游戏制作非常有兴趣。于是堀井拜托鸟嶋将《DQ》的构想转达给了鸟山明先生，之后鸟山明以此为基础绘制了几幅插图，其设计与堀井心中所想像得非常合拍，于是很自然的，鸟山明就成为了系列的御用画师，并且一画就是 23 年……

之所以说鸟山明赋予了《DQ》的成功，不仅是因为其在绘画方面的成就，更因为其无与伦比的号召力。话说鸟山明接下了《DQ》的角色和怪物设计的工作之后，首先在《少年跳跃》上开始陆续发表游戏中的人物和怪物形象，要知道在 1985 年时由于《七龙珠》、《圣斗士星矢》以及《城市猎人》等著名作品的连载，《少年跳跃》已经有了 400 万册以上的恐怖发行量，因此也导致《DQ》迅速深入到了 ACG 受群当中。1986 年 5 月游戏正式发售，最终获得了 150 万套以上的骄人成绩，鸟山明和《少年跳跃》功不可没。

有了《DQ》成功的经验，之后诸多的游戏开始纷纷效仿找来著名漫画家为游戏进行角色设计，并且在有了《DQ》的成功经验后，在各种发行量超大的漫画杂志上进行宣传也成了日后众多游戏重要的宣传手段之一。

不过当到了《DQ Ⅲ》时，由于系列已经拥有了超乎寻常的人气，杂志媒体和《DQ》游戏之间的关系也产生了微妙的变化，很多杂志在此时已经借由可以刊登一些有关“《DQ》系列”新作的独家消息来提高自身的销量，因此也出现了当年一时间闹得沸沸扬扬的 ENIX 和日本光文社的写真周刊《FLASH》的官司事件，起因则在于《FLASH》并没有经过 ENIX 的允许过早刊登出了游戏的地图以及结局画面等。如何？也许一幅提前放出的结局画面就可以导致人们疯狂购买该杂志，也许只有《DQ》才能有此“功力”了。



▲“《DQ》系列”至今仍然保持着在《少年跳跃》在1993年左右分离出来的增刊《V JUMP》刊登新作消息的习惯。

引领复刻风潮

近年来各日本游戏厂商非常流行推出各种名作的复刻版或重制版，而这其中又尤以《DQ》现在的东家SE最甚。应该说早些时候某些名作的复刻版推出时还是相当受玩家欢迎的，毕竟可以在事隔多年之后以另一种形式体验一下那些在我们的生命中留下过深刻印记的经典作品，还是非常令人感动的，所以早期的复刻或重制游戏销量方面可以说都有相当好的成绩。但当厂商们发现投入少回报高的复刻版这条“财路”时，各种复刻版游戏便如雨后春笋般显现，仅仅是《FF》初代，SE就不知道复刻了多少遍，而这两年复刻风可以说是愈吹愈烈，以至于玩家们已经感到厌烦，以“炒冷饭”的说法来形容这种现象。

这一切的“始作俑者”，某种程度上来说就是人气高到复刻推出也可以卖到上百万的日本国民级游戏《DQ》。

在当初代《DQ》大获成功后，很自然的，这个勇者战翻恶龙的故事被系列化，不断地推出续作。二代在一代之后8个月时间便发售，之后几乎以每年一部正统续作的速度推出，直到“天空系列三部曲”的第二部《DQ V 天空的新娘》发售之后，事情有了一些变化——很多人都知道，ENIX是一家采用代理发行体制的游戏厂商，它旗下的多数游戏都是外包给其他游戏开发商制作的。比如最近的两部系列正统作品，众所周知开发工作就是由Level-5进行的，而在《DQ V》之前，系列的正统作品全是由Chunsoft进行开发的，但实际上在三代的开发工作完成后，Chunsoft的社长同时也是“《DQ》系列”开国功臣之一的中村光一便逐渐将目光转向了其他原创作品，逐渐从“《DQ》系列”正传开发第一线上退了下来。《DQ V》之后，中村便带领Chunsoft转向了之后为其打下一片天地的“电子音响小说”类游戏的开发（之后Chunsoft还开发了“《DQ》系列”的分支系列游戏“《特鲁尼克的大冒险 不可思议的迷宫》系列”），因此ENIX不得不再为国民级游戏寻找新的开发商。

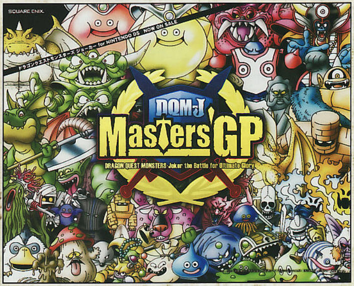
在这件事发生之后，Chunsoft社内曾经担任《DQ IV》的AI系统设计以及《DQ V》导演工作的山名学希望可以继续制作“《DQ》系列”游戏，便从Chunsoft辞职并创办了游戏开发公司Heartbeat，并接管了国民级游戏接下来正统续作的开发工作。而因为开发商的更换，“《DQ》系列”正统续作的推出速度也慢了下来。但在续作推出前这个空当时期要保留住玩家对游戏的注意力该怎么办呢？ENIX便选择利用《DQ V》的引擎在SFC上复刻了系列的前两部作品，可他们却没有想到，《DQ Ⅰ·Ⅱ》的SFC复刻版竟然获得了120多万套的惊人销量，而这次成功的复刻也使ENIX牢牢记住了这个省时省力又赚钱的方法。

尝到甜头的ENIX开始酝酿起了一个全面复刻“《DQ》系列”的计划，如大家后来所见，1995年在推出系列正统续作《DQ VI 幻之大地》之后，ENIX马不停蹄地在SFC上复刻了之前引起万人大排队的《DQ Ⅲ》，立刻再度引起了玩家的疯狂购买，最终销量达到了140多万套，这甚至让同期PS平台的众多大投资原创作品都黯然失色。随后他们又乐此不疲地将系列的众多作品在GB、PS以及PS2等时下主流机种上推出，赚取了大量利润。而在他们数钱数到手抽筋时，其他厂商也从中得到了不小的“启发”，复刻和重制狂潮从此遍布游戏界。

而除去引领复刻风潮，“《DQ》系列”可以说同时开创了“外传时代”。《DQ IX》发售距离前作长达5年时间，而《DQ Ⅷ》距离《DQ Ⅶ》则也有4年多的时间。细心的玩家可以发现，从《DQ V》开始，系列正统续作推出的间隔便越来越长，之前负责系列6代以及7代的开发商Heartbeat甚至因为开发周期太长，中间没有作品可以推出以维持经营而解散。这不是因为ENIX找不到有实力的开发商，也不是因为ENIX没有足够的财力逼开发商短时间内做出新作，这纯粹是一个精明的商人所执行的商业策略——通过不断拖延系列正统续作的发售而让玩家们的期待度逐渐提升累积，之后在这个续作与前作的空当推出复刻版，保留“DQ气氛”的同时狠狠捞上一把，但仅仅是复刻或重制作品还是不够的，于是各种外传作品就在这个时期内“蜂拥而至”，我们所熟悉的“《特鲁尼克的大冒险 不可思议的迷宫》系列”、“《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列”等等都是这样诞生的，这些作品的出现也一定程度上带动了其他厂商为旗下当家作品制作外传的行为。



▲《DQ IV》的各个版本。

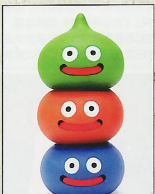


▲《DQ》衍生作品中最受欢迎的“怪兽篇系列”。

结束语

就在《DQ IX》发售后两天，日本方面传出来一条非常有意思的新闻——集英社出版的与《DQ IX》同时上市的游戏前期攻略本伴随着游戏的疯狂热卖也于当周末售出了将近20万册，拿下当周Oricon流行书籍销售排行榜首位。而被挤下的则是日本著名作家村上春树已经连续六周登顶的《1Q84 BOOK1》，而且在首周销量方面，村上春树也输给了国民级游戏的攻略本。

当然，这只是个玩笑，这两本书实在没有什么可比性，但是这也从另一层面上显示出了“《DQ》系列”在日本的地位，包括上面所提到的被称作“勇者现象”的一些事件，是只有《DQ》才可以创造出的“奇迹”，是只有勇者才可以缔造的传奇。



文 清国倾城 美编 NINA



龙腾四海

特稿 FEATURED ARTICAL

——Square Enix西方战略全景

2004 年 6 月，Square Enix 将美国分公司从“Square Enix USA Inc.”更名为“Square Enix Inc.”，英国分公司从“Square Enix Europe LTD.”更名为“Square Enix LTD.”，虽然看起来只是微不足道的小小变化，此举实际上是 SE 全球战略的重要起点。SE 为这次改名做了如下说明：“作为一个跨国企业，应有统一的商标而使之更名符其实。”

SE 虽有意提高国际化程度，海外市场环境的变化却使其距离目标越来越远，日式 RPG 在欧美的受欢迎程度急转直下，《最终幻想》、《王国之心》等主力大作在欧美的销量都明显下降。之后由于日本国内局势所限，SE 将主力转到掌机，在次世代主机上技术积累不足，国际竞争力持续衰退。到 2008 年，海外业务在 SE 所占比例已经降低到 20%，在日本国内市场规模持续萎缩的情况下，SE 的处境岌岌可危。因此从 2008 年初开始，SE 展开海外战略的全面部署，到 2008 年秋季，SE 的一系列西进运动陆续揭幕。从 2008 年 11 月初开始，SE 宣布代理 Gas Powered Games 新作《最高指挥官 2》、紧接着宣布成立洛杉矶工作室，并开始与 Eidos 洽谈收购事宜。2009 年后，SE 完成了对 Eidos 的收购，并于 E3 展打出“新方向”的口号，公布了多款为欧美打造的游戏，全力向西方进军。

SE 西进总舵手——和田洋一

大学时代，和田洋一正赶上了《太空侵略者》的热潮，那时他经常与同学满大街寻找街机厅或者能够玩《太空侵略者》的咖啡屋。不过那时正在东京大学攻读法学系的和田洋一从没想过今后会以游戏为职业。

1984 年，和田洋一加入野村证券公司。在一向论资排辈的多数日本公司里，野村证券迅速提拔年轻管理人才的作风十分另类，不留情面地以业绩论成败，让后来者也有迅速凌驾于老前辈之上的机会。野村证券为年轻人提供充足的机会，同时也有着比同行其他公司更大的挑战。野村证券要求其销售人员实现比竞争对手高一倍的业绩，否则就无法达到奖金发放的指标。为了完成公司的定额，和田洋一在广岛花了 3 年时间，挨家挨户地兜售股票和债券。他会把所有业余时间拿来学习会计学与宏观经济学。由于表现出色，和田洋一很快被调往东京，他在公司规划部干了 3 年，深刻理解了大企业的运作机制与流程。1990 年，和田洋一游说野村证券高层，将他借调给日本外交部，前往波兰担任文化参事。虽然他所在的办公室只有几个人，但对于日本与波兰这个新兴资本主义国家的文化交流做出了很大的贡献。1992 年和田洋一返回野村总部后，已经成为业内小有名气的证券分析家，之后他又担任投资专家，为企业并购提供意见。



2000 年和田洋一加入 Square 之前，担任的是野村证券的全球会计办公室风险管理主管，对国际金融市场有丰富经验。和田洋一领导下的 Square 经历了深刻的变革，这位擅长企业并购操作的金融界老将策划了与 Enix 的合并，缔造了全球最大的 RPG 发行商。善于公关的和田洋一还打破了 Square 与任天堂之间的僵局，通过对 GBA 的试探性支持迈出了跨平台的步伐。身为日本头号第三方游戏软件商的 SE，凭借其《最终幻想》和《勇者斗恶龙》两大系列，对日本业界格局有着很大的影响力，正因为如此，它的动向成为日本众多第三方的参考对象，和田洋一也因而成为日本游戏业协会 CESA 的会长。

"市场细分"是和田洋一提出的主要经营宗旨。和田洋一认识到 SE 的产品线太窄，在 RPG 市场出现萎缩时，整个公司的营业前景将非常不利。因此扩充产品线是和田洋一在不断努力的方向。去年 SE 打造了一个类似于网络游戏的虚拟网络社区服务"Nicotto Town"，这是由 SE 旗下的子公司 Smile Lab 打造，从该公司成立和首批员工就职，到 Nicotto Town 的策划、开发与最终开张，总共仅历时一年，而且很快就获得了 13 万会员，和田洋一说："这是 SE 前所未有的开发速度！"

在和田洋一提出的市场细分方案中，不仅将玩家群体划分为核心玩家与休闲玩家，它对于各个年龄玩家的细微心理变化，以及不同类型女性的喜好也有一套完整的划分准则。例如经过市场部门的调查发现，10 岁与 11 岁儿童在心理上会出现很大的变化，过去很吸引他们的内容会突然被他们视为"幼稚"。而女性玩家方面，也划分为小学生、初中生、高中生，或者爱学习的女生、赶时髦的女生、受男孩欢迎的女生，和田洋一希望 SE 能够为每个细分的市场开发合适的游戏，并有针对性地进行宣传，而不是将这些市场混为一谈。

对核心玩家进行深度挖掘也是市场细分方案的一个宗旨，只有发挥各个市场的最大潜力，才能获得最高收益。《FF》与《DQ》两大系列的外传化、冷饭化就是属于对核心玩家的深度挖掘，这两大系列每隔两三年一作的推出速度无法满足核心玩家的胃口，也是对市场消化能力的浪费，增加外传与复刻、重制游戏的数量，可以最大限度的挖掘市场潜力。在几个主力大作的开发周期越来越漫长的情况下，和田洋一的这种政策保证了 SE 经营的稳定性。不过数之不尽的外传、冷饭与廉价掌机游戏正在造成核心玩家的反感情绪，而对低技术含量型游戏的过度热衷让昔日以技术力著称的 SE 已经远远落后于欧美同行。此外，SE 对休闲市场的拓展并不成功，《地球的行走方法》、《史努比 DS》以及园艺、食谱等各类 NDS 软件的销量都没有超过一万套，其中有几款作品销量仅数百套，任天堂创造的实用软件类市场在日本正不断萎缩。

2008 年初，和田洋一提出"海外收入占 80%，日本收入占 20%"的目标，欧美成为和田洋一的主攻目标。为了扩大在海外的营业份额，和田洋一一改过去对微软的冷淡态度，希望在欧美根基扎实的 X360 能给他们带来好运。于是便有了 X360 独占的《星之海洋 4》以及《最终幻想 XIII》的跨平台。不过 SE 次世代游戏在欧美的尝试都不算成功，为 X360 连续打造的 3 款 RPG 在欧美都没有突破 50 万销量，也就是说没有达到盈亏平衡点。几年来，日式 RPG 在掌机上扎堆，整体发展几乎止步不前，而美式 RPG 却在次世代主机上如鱼得水，《上古卷轴 IV》、《辐射 3》等都取得了傲人的销量，日式 RPG 在欧美的市场规模逐年萎缩，欧美业界习惯性地将 RPG 这种类型默认为美式 RPG，而日式 RPG 被分类为 JRPG，这是日式 RPG 被疏远和边缘化的表现——显然，这是 JRPG 之王 SE 最担心的现象。

"2008 年秋季开始，游戏市场正在经历一场剧变！我们要么掌握变革的涌流，要么被改革的大浪彻底淹没！"今年初，和田洋一忧心忡忡地对《日经》记者说。在 2008 年秋季开始的全球金融大风暴中，西方国家的信贷体系近乎瘫痪。对于游戏发行商，最直接的感受是零售环境日趋恶劣，零售商出于库存和资金链的考虑，进货更为谨慎，那些名气较小的游戏更难进入零售商们的采购清单。虽然 2008 年末商战期间，全球游戏市场规模实现了大幅度的增长，但和田洋一认为，这是因为金融风暴对游戏产业存在滞后效应。金融风暴造成的经济衰退从 2008 年 10 ～ 11 月才开始显现，而根据欧美游戏市场的惯例，年末商战期间的多数订单早在 8 ～ 9 月份间就已经确定，零售商在金融风暴之前就已经为年末商战准备了充足的资金与货架空间。进入 2009 年后，美国游戏市场规模开始出现萎缩，这印证了和田洋一对于金融风暴滞后效应的预测。和田洋一认为，2009 年末商战才是零售环境最艰难的时期，无论是欧美还是日本，都将面临极为残酷的竞争。



▲ SE 为女性等新用户群体打造的 Nicotto Town 网络社区。

在 2008 年末商战期间，和田洋一指挥 SE 实施了一些全新的商业策略。《异说 最终幻想》是这段期间 SE 的重点大作，过去对于这种关系全年业绩的大作，SE 会实打实地投入大批电视广告费用，而这次 SE 却没有在主流媒体上多做宣传，网络与口耳相传效应成为 SE 的全新宣传工具。《异说 最终幻想》的战斗影像上传功能成为一个相当重要的宣传手段，在 SE 官网和 YouTube、NicoNico 等网站上，都出现该作的大量玩家影像。在北美，SE 的宣传策略也在实施全面改革。2009 年 5 月，SE 从 Activision Blizzard 挖来了市场部副总裁 Ami Blaire，她将会负责运营 SE 在北美的网络社区"Square Enix Members"。Ami Blaire 在游戏业界有 18 年的从业经验，在掌管暴雪和雪乐山公司的市场运作之前，她曾参与了 Xbox LIVE 与 X360 的首发，更早之前她曾是 SCEA 的市场部主管，她也曾在世嘉和 SNK 担任市场部要职。Ami Blaire 将会为 Square Enix 的北美市场战略推进到网络时代。过去 SE 不仅与欧美的网络媒体缺乏合作，而且因为其对宣传资料过于严格的管制，因此在媒体中颇有恶名。但网络正日益成为面向核心玩家的主要宣传渠道，《辐射 3》、《生化奇兵》等大作都是依靠一些知名网站与网络论坛的疯狂炒作而取得销售佳绩，Capcom 能够在北美春风得意，也有赖于出色的网络宣传。Ami Blaire 担任 SE 北美市场部副总裁后，开始逐渐将宣传费预算转向网络，并全力打造类似于 Capcom-Unity 的网络社区，将于 8 月份在北美发售的《异说 最终幻想》就是一个主要实验对象。由于在北美的绝大多数 SE FANS 都是"FF FAN"，因此建造一个围绕《最终幻想》的玩家网络社区是最好的突破口。

无论在宣传上如何改进，SE 无法扭转市场口味的变化，要在严峻的环境中生存，只有迎合市场潮流。SE 的游戏研发团队大多是 RPG 的班底，难以通过内部转型弥补其在动作游戏类型上的缺陷，唯有通过收购与外包扩充其欧美向动作游戏阵容。游戏开发实力曾屹立于世界之巅的 SE 正在为重新登顶而迈上一条荆棘之路……



▲《异说 最终幻想》将成为 SE 北美宣传战略的一个实验对象。

Square Enix 主要大作欧美销量

游戏名	平台	美国销量	欧洲销量
最终幻想 X-2	PS2	182 万	98 万
最终幻想 XII	PS2	184 万	84 万
危机之源 最终幻想 VII	PSP	76 万	51 万
最终幻想 III	NDS	80 万	42 万
最终幻想战略版 Advance	GBA	79 万	40 万
最终幻想 XII 亡灵之翼	NDS	31 万	44 万
最终幻想 IV	NDS	37 万	–
最终幻想战略版 狮子战争	PSP	34 万	–
最终幻想战略版 A2	NDS	30 万	–
最终幻想水晶编年史 命运之轮	NDS	18 万	–
勇者斗恶龙 VIII	PS2	51 万	69 万
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker	NDS	21 万	–
勇者斗恶龙 IV	NDS	11 万	–
勇者斗恶龙 神剑	Wii	11 万	–
勇者斗恶龙 V	NDS	6 万	–
王国之心 II	PS2	206 万	47 万
星之海洋 3	PS2	52 万	11 万
超时空之钥	NDS	34 万	6 万
最后的神迹	X360	21 万	19 万
无尽的未知	X360	22 万	13 万
星之海洋 4	X360	20 万	7 万

吞并 Eidos，入主欧陆

"我相信这将成为一个美妙之旅的开始。这场国际联姻将会诞生很多伟大的成果！"

——Square Enix 社长和田洋一

"这是 Eidos 的一个分水岭，我们得到了一家强大企业的支持，他们永远在追求完美。Eidos 将会翻开新的篇章。"

——Eidos CEO Phil Rogers



▲《古墓丽影 地下世界》销量不佳是 Eidos 卖给 SE 的主要原因之一。

Square Enix 与 Eidos 的合作历史悠久，早在 Square 与 Enix 合并之前，Eidos 曾是 Square 在欧洲的重要合作伙伴，《最终幻想 VII》与《最终幻想 VIII》的欧版 PC 版都是由 Eidos 代理发行。不过在 2001 年后，随着《古墓丽影 黑暗天使》的惨败，Eidos 自身难保，与 Square 之间的合作关系暂时中止。

自从 1996 年以来，《古墓丽影》一直是 Eidos 的护身符，保佑着 Eidos 渡过无数个艰难时期，它就像一件裘皮大衣，保持着 Eidos 光鲜的外表。然而在 2001 年后，《古墓丽影》逐渐失去了光泽，也失去了为 Eidos 保驾护航的能力。2003 年，"《冠军足球经理》系列"开发团队 Sports Interactive 与 Eidos 分道扬镳，同时带走了游戏的源代码。Eidos 虽然仍掌握品牌所有权，却再也无法维持该系列的辉煌。品牌管理不善被认为是 Eidos 屡屡祸起萧墙的主要原因。2004 年中，品牌影响力的消退开始转化为持续性亏损，Eidos 债台高筑，收购传闻四起。EA 屡次向 Eidos 伸出橄榄枝，时代华纳、维亚康姆、新闻集团等传媒企业也接连上门提亲，结果真命天子却出乎所有人的意料——同样位于英国的 SCi Entertainment 上演了一出蛇吞象的好戏。从公司规模而言 SCi 比 Eidos 小得多，能让人记住的游戏可能只有"《冲突》系列"。Eidos 的股东们选择 SCi 的原因，可能是因为相信这家迅速崛起的公司可以用他们的出色管理能力拯救 Eidos，而且比起那些财力雄厚的门外汉，同样是英国游戏公司的 SCi 更容易掌握 Eidos 的运作。在这段时期，美国水晶动力工作室将《古墓丽影》成功改造，让 Eidos 的经营状况稍有起色，但管理不善的根源问题并未改变，本来就是小本经营的 SCi 拖不动 Eidos 这艘残破的巨轮，把自己也陷入了困境。到 2007 年末，SCi Eidos 又一次把自己摆到了拍卖桌上，等待大财团们待价而沽。谈判持续了半年多，谈判对象还是 EA、华纳等公司，可惜最后又一次无疾而终。愤怒的股东们将责任归咎于管理层，包括 CEO 在内的多名高层一周内集体下台，原首席财务官 Phil Rogers 成为新 CEO，同时启动重组计划。很多观察家认为，Roger 最主要的任务就是把 Eidos 这颗烫手山芋卖掉，因此今年 2 月 Eidos 宣布他们终于成功地把自己卖掉时，没有人感到惊讶，但当买主的名字公开时，却让所有人大跌眼镜。

近年来日本游戏发行商在欧美业界相当活跃，世嘉、NBGI、Capcom 等都在欧美物色合作伙伴或并购对象，但几乎都是将目光锁定在小型工作室。SE 不愧是日本第三方的龙头，一出手便创造了收购欧美发行商的先例。收购 Tecmo 的阴谋失败被认为是 SE 转向 Eidos 的主要原因。精明的和田洋一最善于趁低吸纳，收购 Eidos 只花了 8500 万英镑，而如果收购 Tecmo 需要 1.4 亿英镑。和田洋一知道要让 Eidos 摆脱亏损，可能还要另外投入远远超过 8500 万英镑的持续性投资，但他更相信比起 Tecmo，Eidos 更有利于 SE 实现欧美战略，毕竟在最巅峰时期，Eidos 曾是欧洲本土的老大。此外，日元的升值与英镑的贬值也让 SE 的收购成本大大降低。而 Eidos 之所以垂青 SE，可能是因为 SE 拥有其最缺乏的品牌管理能力，也许可以帮助 Eidos 把《古墓丽影》培育成英国的《勇者斗恶龙》。

Eidos 将成为 SE 进军欧洲的跳板。SE 从 2004 年开始逐步降低对欧洲本土发行商的依赖，通过自己建立的发行网络将作品打入欧洲。但欧洲的市场结构比美国复杂得多，要在语言、法规与零售环境各不相同的众多国家建立发行网络并不容易，SE 这条过江之龙至今未能完全渗透到欧洲大陆，多款大作都因故无法推出欧版。今后 SE 可以借助 Eidos 现成的发行网络，调用 Eidos 的销售人才、客服资源，并与 SE 欧洲分公司整合，迅速扩大在欧洲的影响力。欧洲拥有与美国规模相等的游戏市场，但 SE 在欧洲的业务规模不到美国的一半，完善了欧洲的发行网络后，将为 SE 开启巨大的潜在市场。SE 也将与 Eidos 合作开发更具国际级影响力的大作，和田洋一表示他希望看到 SE 的开发团队参与 Eidos 的游戏制作，而 Eidos 的团队也会为 SE 的游戏添加西方色彩，由 SE 与 Eidos 联手的一个新作已经在制作中。以和田洋一的经营方针，制作一个类似于《古墓丽影》的动作冒险游戏版《最终幻想》绝非妄想，或者也可以开发 RPG 版《古墓丽影》。即使是完全原创的新作，这次划时代的东西方结合也足以令人期待。多年来坚持内部开发体制的 SE 开始跨出国门，昔日的 RPG 天王正在向综合型发行商过渡。

Eidos 研发力量



水晶动力

1992 年中由世嘉老将 Judy Lange 和 Dave Morse 等人创办，曾经是 3DO 主机的首家授权开发商，当时因为聘请了福克斯电影公司总裁 Strauss Zelnick（后来成为 Take-Two 主席）而轰动一时。水晶动力成立的头 4 年一直是游戏发行商，由于经营不善，巨额亏损了 8000 多万美元之后，只能停止发行业务，转型成为游戏开发商，并且开始寻找买家，1998 年被 Eidos 收购。在 2003 年接手《古墓丽影》之前，该工作室最主要的作品是"《凯恩的遗产》系列"。2007 年 4 月，水晶动力搬到了加州红杉市的新办公楼，与 Eidos 北美分公司总部共用办公场所。由于《古墓丽影 地下世界》销量不振，水晶动力近期裁员 55 人，同时宣布今后他们将抛开其他所有项目，专注于开发"《古墓丽影》系列"，据称该系列最新作目前已经在开发中，可能会有完全不同的面貌。

IO Interactive

创办于 1998 年，位于丹麦。2000 年，IO 以一款《杀手 47》而成名，该系列后来成为 Eidos 的第二大游戏系列，仅次于《古墓丽影》，销量超过 800 万套。2007 年，IO 的争议之作《夺命双雄》发售，虽然其业界评价不高，但销量达到 170 万套，证明了 IO 作品的商业实力。目前该工作室员工总数达 200 人以上，正在开发的游戏有 3 款：完全打破 IO 风格的低龄向动作游戏《迷你忍者》、《夺命双雄》续作与《杀手 47》续作。



◀完全打破 IO 游戏风格的《迷你忍者》。

Eidos 蒙特利尔


▲备受关注的科幻 FPS 大作《杀出重围 3》。

2007 年 Eidos 加入了各大游戏公司逐鹿加拿大的大军，在蒙特利尔设立了工作室。虽然成立的历史不长，蒙特利尔工作室正在成为 Eidos 最大的工作室。"只开发 3A 级大作"是该工作室的成立宣言，而目前他们正在开发的《杀出重围 3》与《神偷 4》也确实是 3A 级大作，是 Eidos 的已公布游戏中潜力最大的两款，之前的系列作都有百万级销量。Eidos 蒙特利尔工作室一直在高速扩张，预计到今年底将会达到 350 人的规模，Eidos 计划将其打造成主要开发基地。

Beautiful Game

2003 年 Sports Interactive 单飞后，Eidos 创办了 Beautiful Game Studios（简称 BGS）负责开发"《冠军足球经理》系列"，不过由于缺乏开发经验，BGS 接连开发的 4 款游戏都销量不振，早已没有当年销量稳定于百万以上的雄威，自从两年前的《冠军足球经理 2008》之后就再无下文，如今前途渺茫。

Eidos 匈牙利

前身是创办于 1992 年的 Mithis Games，代表作是军事即时战略游戏"《Battlestations》系列"，最新作是今年 5 月刚刚发售的《Battlestations：Pacific》。

Eidos 上海

去年 9 月刚刚在上海成立的工作室，主要负责游戏开发外包事务，借此降低 Eidos 游戏的总开发成本，其负责人 Christine Thaarup 来自 IO Interactive。

网罗英才，进军新领域

"GPG 的所有人都对此次合作兴奋不已，相信结果定会让全球游戏迷欢欣。"
——Gas Powered Games 创始人 Chris Taylor


■《最高指挥官 2》

2008 年 11 月，Square Enix 宣布与华盛顿雷蒙德的 Gas Powered Games（简称 GPG）达成战略结盟关系，迈出了 SE 与西方游戏工作室合作的第一步，SE 获得《最高指挥官 2》的发行权。对于家用机玩家，GPG 这个名字可能还有些陌生，因为过去这家公司一直专注于 PC 平台的美式 RPG 和即时战略类游戏。GPG 及其创始人 Chris Taylor 在 PC 游戏界享有盛名，Chris Taylor 曾被 Gamespy 网站评为"游戏界 30 大最具影响力人物"之一，其代表作《横扫千军》(Total Annihilation) 得奖无数，而《地牢围攻》、《最高指挥官》等游戏都获得很高的评价。对于日本公司，GPG 并不陌生，去年推出的《太空围攻》就是由世嘉发行，可能是因为该作销量与评价都不高，才导致 GPG 只能另觅新伙伴。

SE 与 GPG 之间存在很好的互补性，即时战略与 PC 单机游戏虽然在走下坡路，但在欧美仍然有一批数量相当可观的核心玩家，而这个市场是 SE 近乎空白的领域。通过吸收从未尝试过的游戏类型，可以逐渐改变人们对 SE 的品牌印象，也可以拓宽市场。而 GPG 也可以利用 SE 进一步渗透到家用机市场。SE 在此次合作中扮演纯粹的发行商角色，不参与游戏开发，这是 SE 欧美攻略初期最简单有效的合作方式。不过类似的合作先例中，成功的案例并不多，NBGI 代理的《暗黑之门 伦敦》和《战锤》、世嘉的《杀戮俱乐部》和《宇宙战争》大多是失败收场，要说服欧美零售商批发日本公司发行的美式游戏并不容易。即使是获得高分评价的《最高指挥官》以及 Chris Taylor 这个活招牌，也无法确保一帆风顺，世嘉的《太空围攻》就是一个令人心悸的例子。不过万事开头难，SE 想要扩大海外业务，就必须经历这个阶段。《最高指挥官 2》预计于 2010 年推出 PC、X360 版，作为 SE 战略试水之作，它的销量将会有重要指引意义。

欧美借兵，名作西化

"我们不想做美式游戏，也不想做日式游戏，这是一次东西方文化的交融，希望能在多个市场获得成功。"
——Double Helix 游戏开发主管 Jeremy Lee

将自己的游戏品牌外包给欧美工作室开发也是日本发行商常见的海外合作方式，而且正日益流行，Capcom 的《生化尖兵》、《丧尸围城 2》、Konami 的"《寂静岭》系列"等都成为彻彻底底的美式游戏。这些游戏都是属于墙内开花墙外香的类型，日本厂商迫切地希望通过欧美工作室的改头换面使其更符合欧美玩家的口味，不过经常都是适得其反。《寂静岭》自从外包后已经被糟蹋得奄奄一息，《PES》转交给欧美团队开发后口碑不断滑落如今不得不转回 Konami 日本


■完全为欧美玩家打造的《前线任务 进化》。

总部重新打造，而《生化尖兵》更是成为Capcom近年来败得最惨的游戏之一。一个由日本人打造的系列，转交给欧美团队后似乎总是水土不服。不过SE相信这是向成功道路摸索的过程中必然要经历的阶段，曾以日本最强游戏研发实力著称的SE也毅然走上了全面外包之路。

SE公布《前线任务 进化》时，大多数《FM》FANS估计都是第一次听说Double Helix这个名字。这家位于加州Irvine的工作室成立于2007年，由The Collective和Shiny Entertainment这两家工作室合并而成，员工总数为100人以上。Shiny创办于1993年，曾是一个闪闪发亮的金字招牌，代表作包括《地球虫》、《MDK》以及大卖500万套的《Enter the Matrix》；创办于1997年的The Collective专业开发电影游戏，代表作包括《星战前传Ⅲ》、《达芬奇密码》等。这两个工作室的实力都不算强，不过开发效率较高，项目报价较低，这可能是其吸引日本发行商的主要原因。Double Helix成立后的第一个项目就是代工开发了Konami的《寂静岭 归乡》，正是因此与日本业界有了频繁的业务往来，促成了如今与SE的合作。

将《前线任务》改为动作射击游戏，并且交给欧美工作室开发，这个令人意外的大胆改革其实只是SE的一次战略实验。《前线任务》只是SE的一个过气二线品牌，不客气地说，即使这次的彻底改造砸了招牌，也不至于给SE造成太大损失。另一方面，该系列至今仍有一些相当忠实的FANS，被欧美部分玩家狂热推崇。由于《前线任务5》没有在美国发行，很多玩家纷纷从日本订购日文版，该作因而被RPG Fan网站评为2006年“年度进口RPG”。SE相信只要有这些狂热支持者，《前线任务 进化》至少可以保有一席之地，而且该系列的世界观设定也比较合美国人的口味。不过令人担忧的是因其SRPG特征而支持该系列的玩家能否接受游戏类型的彻底转变？对该系列毫无经验的Double Helix是否会让它完全失去《FM》的味道？目前业界以负面反应居多，而SE也没有指望一步登天，如果能够摸索出成功之道，交一点学费也无妨。

微软相助，强攻北美

“他们看到了欧美的增长势头，他们需要合作伙伴，而我们就是最好的伙伴！”
——微软互动娱乐部副总裁 Don Mattrick

第一方与第三方之间的合作可以有很多种方式，为了获得独占权，第一方可以提供开发费补贴、权利金减免、宣传支持和发行支持等优惠。对SE而言，与微软合作最看重的可能不是直接的经济援助，而是宣传与发行支持，尤其是在欧美地区。SE相继为X360打造了《无尽的未知》、《最后的神迹》、《星之海洋4》等大作，虽然在日本本土销量都不算理想，但在欧美都有所斩获，其中使用“虚幻引擎3”打造的《最后的神迹》欧美两地销量达到了40万，被和田洋一称为SE“全球战略的基石”。《最后的神迹》虽然是一款有意贴近欧美玩家而打造的游戏，但在欧美媒体中的评价很低，如果不是微软提供的宣传与销售支持，应该很难达到40万销量。《最后的神迹》在北美发售时，正赶上X360秋季商战最高规格的广告轰炸期，微软对其实施了广告捆绑，即让该作出现在部分主机广告中，作为年末商战的主力宣传游戏之一。

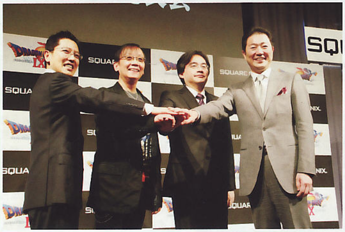
在PS时代，Square的威名在北美深入人心，日式RPG曾一度追上了体育和动作类游戏，这要归功于SCEA对《最终幻想Ⅶ》不遗余力的宣传。将《最终幻想Ⅶ》与PS捆绑宣传的软硬件整体广告计划总斥资超过一亿美元，1997年秋季于美国销售的所有PS都附带了《最终幻想Ⅶ》的试玩版，以SCEA为后盾的一系列强大广告攻势奠定了《最终幻想》与Square在欧美的地位。一年后Konami的《潜龙谍影》也得到了SCEA同样的营销援助。这些大手笔的合作方案让日本第三方得以横扫欧美，并且与索尼形成了亲密的合作关系。然而在PS2之后，日本第三方再也没有享受过这样的待遇。SE希望微软能够像当年的索尼一样为其欧美战略提供强力援助，《最终幻想XIII》就是出于这样的考虑而跨平台。为了提高业界关注度，和田洋一亲自当了一回演员，用充满戏剧性的拍肩事件让《最终幻想XIII》在欧美的期待度骤增。这是和田洋一对于“事件营销”策略的一次成功应用。今年4月，市调公司OTX根据NPD和EEDAR等统计机构的数据综合计算后发现，《光环3 天降神兵》与《最终幻想XIII》正在成为X360玩家“最想购买”的两款游戏。

日式RPG的海外影响力正逐年消退，SE需要借助第一方的力量为这种游戏类型重新注入活力。《最终幻想XIII》很可能成为SE成立以来宣传规模最大的一款游戏，SE已经为其投入了80亿日元的系列史上最高开发预算，由于日本高清市场仍未成熟，因此SE只能对欧美报以更高的期望。宣传方面，从今年E3展期间《最终幻想XIII》已经于北美大规模铺开户外宣传活动，5～7月份欧美的多本著名游戏杂志都纷纷把《最终幻想XIII》放上封面。7月初，GameStop、亚马逊等零售商已经开始接受该作的订购，GameStop给出的预计发售时间为2010年6月21日，亚马逊的预期时间为2010年12月21日。提前一年就开始投入大量广告费进行铺天盖地的宣传，在欧美这是只有《GTAIV》、《光环3》等巨作才能享受到的待遇，SE显然正在将《最终幻想XIII》作为其欧美战略的旗舰。如果该作取得预想中的成功，拯救的不仅仅是“《最终幻想》系列”，而是日系RPG这整个游戏类型。《最终幻想Ⅶ》之后，Square的游戏曾在欧美无往不胜，若《最终幻想XIII》能激活暂时萎靡的日系RPG，SE的产品结构将发生彻底变化，面向高清主机的RPG大作将取代低投资的掌机RPG游戏，成为SE的主力。而微软可以得到SE持续稳定的RPG供应，为其日本战略提供强大支持。为了达到这样的双赢局面，《最终幻想XIII》更加不容有失。



借力任天堂，DQ 走向世界

“《勇者斗恶龙》代表了整个日本游戏文化，应该让全世界更多的人见识它的魅力。” ——任天堂社长岩田聪



2008 年 12 月 10 日，《DQ》之父堀井雄二在《勇者斗恶龙 IX》的一个记者招待会中宣布《勇者斗恶龙 X》将登陆 Wii。对于在传统游戏市场一直难以打开局面的 Wii，这是一份天大的厚礼，可能是作为回报，岩田聪在这次会议中宣布将与 SE 组成一个强力组合，在欧美共同发行和推广《勇者斗恶龙 IX》，岩田聪夸赞《勇者斗恶龙》“代表了整个日本游戏文化”，应该“让全世界更多的人见识它的魅力”。

借助微软扩大《最终幻想》在欧美的市场渗透度，通过任天堂将《勇者斗恶龙》真正推向世界，这看起来确实是最好的安排。

这并不是任天堂首次辅助《勇者斗恶龙》的海外发行。由于初代《勇者斗恶龙》在日本大获成功，Enix 曾委托任天堂在北美发行该作。由于“Dragon Quest”的商标已经被美国的一家纸上战棋游戏公司注册，因此只能更名为“Dragon Warrir”。任天堂对该作的宣传不可谓不卖力，可惜当时美国的 RPG 玩家都是电脑游戏玩家，《勇者斗恶龙》这么一款充满日本文化气息的 RPG 没能激起美国 FC 玩家的兴趣。大批《勇者斗恶龙》卡带积压在仓库中，为了促销，任天堂决定向所有订阅《Nintendo Power》杂志的读者免费赠送一套《勇者斗恶龙》，这样一来总算是半卖半送地卖掉了 50 万套。由于在美国表现不佳，之后《DQ》虽然在日本贵为国民级游戏，任天堂却不再代理发行美版，Enix 的美国分公司自行发行了《勇者斗恶龙 II》的美版，但销量只有 15 万套，到了在全日本引发逃课旷工现象的 3 代，美版销量却进一步下跌到 10 万套。接下来的 4 代美版销量仅 8 万套，Enix 北美分公司难以为继，在《勇者斗恶龙 V》开发中途关门大吉。之后足足相隔了 9 年，《勇者斗恶龙》才再一次杀入美国，《勇者斗恶龙 VII》在日本获得了系列的最高销量，但美版只卖了 21 万套。美国的日式 RPG 玩家们需要的是《最终幻想 VII》那样华丽的 RPG 史诗，而不是《勇者斗恶龙 VII》那种朴实到简陋的过时 RPG。美国人无法体会日本人对《DQ》的特殊情结，就像日本人无法理解美国人对 FPS 的热衷。文化隔阂与口味差异让本已接受日式 RPG 的美国人再次将《DQ》拒之门外。

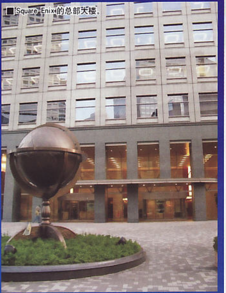
又过了 5 年，当《勇者斗恶龙 VIII》发售时，《DQ》终于在西方看到了曙光。Square 与 Enix 合并后，为了打造全球统一形象，SE 买回了“Dragon Quest”的商标权，首次以“Dragon Quest”为名的《DQVIII》在北美销售了 51 万套。赠送《最终幻想 XII》试玩版是本作大卖的主要原因，而且它的卡通渲染画面也不再像过去的系列作那样落后于时代。《勇者斗恶龙 VIII》也是 SE 进军欧洲的领航之作。2006 年初，SE 欧洲分公司搬进了伦敦的新办公楼，公司员工数量只有 88 人，主要从事发行事务。《勇者斗恶龙 VIII》就是 SE 欧洲分公司第一款独立发行的游戏，借助原 Taito 公司在欧洲设立的发行渠道，SE 的运营与扩张非常顺利，《勇者斗恶龙 VIII》欧版销量达到了 69 万套。

《勇者斗恶龙 VIII》在欧美的热销表明，只要营销策略得当，“《DQ》系列”在欧美同样大有可为。如何让欧美玩家接受代表日本游戏文化的《DQ》？任天堂最有经验！任天堂的多数游戏都可以跨越国界，做到美日欧三地通吃。《口袋妖怪》的成功让 SE 相信任天堂也能让《DQ》成为世界级游戏。充满日式 RPG 氛围的《口袋妖怪》能够在欧美轻松卖到千万以上，关键是因为锁定了低龄玩家。比起成年人，欧美的少年儿童更容易接受日本文化，《龙珠》、《火影忍者》等动画都很受欧美少儿观众欢迎，而马里奥、索尼克等都在欧美少儿认知度最高的卡通角色之列。日本的多数《DQ》玩家都是从儿童时代开始玩起，在欧美也要“从娃娃抓起”，而这只有在任天堂的主机上才能做到，《口袋妖怪》的几千万玩家就是《DQIX》最好的目标市场。当年《口袋妖怪》在北美上陆，任天堂通过在电视台持续播放动画、上映剧场版、推出各种周边玩具、与肯德基等快餐连锁店合作等方式围绕儿童进行全面推广，“收集口袋妖怪”成为北美少儿中风靡一时的社会现象。

促进少儿玩家间的互相交流是《口袋妖怪》成功的秘诀，任何宣传渠道都比不上孩子之间的互相宣传。联机协作功能的加入可以成为《DQIX》在欧美宣传的突破口，丰富的收集要素也有利于促进玩家间的相互交流。通过任天堂的零售渠道与宣传支持，《DQIX》可以最大限度地覆盖低龄市场。此外，任天堂在美国各大零售商店面都有产品专柜，如果向《DQIX》长期提供货架空间，就可以将其销售周期延长，通过细水长流的持续销售提高最终累计销量。以任天堂的号召力以及 NDS 当前在欧美的牛气冲天，《DQIX》正迎来历史性的机遇。

世界的 Square Enix

2002 年末 Square 与 Enix 合并时，和田洋一就已经提出：“我们的目标是成为世界的 Square Enix，成为 21 世纪的迪士尼！”7 年来，SE 并未在这一目标上取得实质性成果，游戏类型过于集中在 RPG 使其对本土市场过度依赖。随着日式 RPG 市场的萎缩，和田洋一正在将产品多样化、国际化作为 SE 的首要前进目标。Capcom、Konami 等日本厂商已经在海外市场硕果累累，并威胁着 SE 的龙头地位。增强国际竞争力已经是 SE 的燃眉之急，目前 SE 公布的西进计划仅露冰山一角，2010 年才是 SE 全球化的大戏开演之时，以《最终幻想 XIII》美版的发售为标志，我们将看到 SE 这条雄踞东方的巨龙以崭新形象纵横四海！


■Square Enix的总部大楼。



胜负师：这期的“游戏光环DVD”里头附赠了一个有趣同人格斗游戏《东东不死传说》，真人乱斗加疯狂搞怪的风格相信会让各位读者在试玩之后开怀一笑。这个看似简单的游戏却让游戏制作者“江西恐龙”（游戏中的角色“终结者”）花费了三年累计上万个小时的业余时间，非常不容易。在这期自由谈里，我们对江西恐龙进行了一个小采访，大伙一起来听一听游戏制作过程中的苦辣酸甜，对于立志想投身于游戏制作行业的玩家来说，或许这个在我们身边的例子更有启发和参考性。此外，有阵子没投稿的张博武同学对最近红遍大江南北的《变形金刚2》忍不住吐了点儿槽，无剧透！可放心观看，其实这片子也没什么剧情可透的。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

[归来记]

“自由权利归众生！”在经历了超级碗广告、首版／最终版预告片、尖叫片花以及主题曲MV等等让人抓狂的一系列诱惑后，万年大好人擎天柱在等待了近两年之后终于带着他的兄弟们重新杀回了大银幕，继续完成汽车人与霸天虎之间那“不得不说的故事”。我也在错过第一集的首映后如愿在6月24日凌晨迎来了这些有机生命体的二次回归。

现场

早听说成都这家万达影城拥有全国惟一一个价值XXX美刀的大黄蜂模型，尽管听上去有些玄乎我和朋友还是带着相机早早杀到以一睹这个影片中超人气角色的“芳容”，而影城入口处那个憨到极点的“蜂哥”却让我俩如中了石化般呆立当场。“我说如今这限量的玩意是不是也忒廉价了点？”我指指旁边那个由冰川时代赞助用饮料瓶堆起来的擎天柱，“还是广告商实在，至少块头够大。”同时我们发现来得早又没带PSP的结果就是近两小时里我们都无事可做……在麦当劳和楼下电玩城的《铁拳6》上混了一阵后到11点左右人渐渐多了起来，第一集的主题音乐也开始在大厅回响，而随着工作人员“大家让让”的提示，首映的第二嘘头，真人版大黄蜂终于登场了，比起旁边那位极其山寨的“限量版同胞”来，会动的这个立即成了全场焦点，空气中弥漫的喧哗与躁动预示着：真正的好戏即将上演！

战斗

作为影片的核心部分，此次的动作场面可谓全面升级。流畅的动作，优雅的慢镜，舞蹈般的搏击，看得出来第一集中为理清主线而缩手缩脚的迈克尔·贝这次终于如“出笼猛兽”般朝着“更猛十倍”的方向努力了。比起上集中一近身就“抱团”的笨拙扭打，本集中的金刚们仿佛都跟那只红遍全球的胖熊猫学了功夫，一拳一脚皆虎虎生风劲酷绝伦，配上扎实的音效你甚至能感觉到被打飞的金属碎片就在你的皮肤上燃烧！而“美女金刚”这一萌点满载的设计则让人眼前一亮，不过个人认为如果我有这本事





我就直接变成美国总统或联合国秘书长，发挥的作用绝对比那些中看不中用的飞机大炮强。

复活

第一集末尾人类选择将缺胳膊少腿的威震天倒进海里喂鱼而不是扔进炼钢炉回收再利用就已经表明了：I' ll be back！只是连金刚们的“形象代言人”擎天柱也玩这招则多少让人有些无语，人家老威好歹还等了一集呢。看来金刚们的原产地不愧是东瀛，日系动漫里主角们“死死更健康”的小强精神被“比翼齐飞”的两派BOSS发挥得淋漓尽致。

组合

这应该是除复活外影片中最让人期待的“悬念”了。第一集全球7亿美元的票房让贝导有了充足的底气，因此第二集里大家想看啥咱就从塞博坦给大家弄啥来。想看组合？没问题，大力神来也！作为G1中最早登场的组合金刚，六合一的独特合体方式，一身纯净的“节能环保色”以及初期无可匹敌的威力让大力神成为了当年人气最高的组合金刚。尽管早已知道影片中的大力神进化成了更变态的七合一，工业光魔团队也承认这是他们所面对的前所未有的挑战，因此当那七辆工程车登场时我甚至屏住了呼吸！但实际在大银幕上看到这最终高潮时我却忍不住想大喊：“麻烦您给个全景好吗？”因为每到组合关键时刻镜头就开始“适时”切换，难道真的只有IMAX才能看到那传说中的“完整一分钟”？至于擎天柱与天火“合体”（金刚们的世界里几个活人凑一块变一个活人叫组合，一个活人跟一张桌子一堆零件或一台PS3等等捆一块叫合体）时的“风韵”，请自行参考上世纪那部人气不在金刚之下的动漫，车田正美大叔此刻泪流满面……

面孔

第一集中的“奶嘴大黄蜂”、“螃蟹红蜘蛛”、“车祸威震天”、“蝗虫铁皮／救护车”让我们这些对美式游戏中能一脚踢残大象的“糙哥糙妹”们已习以为常的玩家又雷了一把，原来这才是东西方审美差距的极致体现。因此在第二集中看到“异形皇后版堕落金刚”和“天牛版天火”后大家基本上已经能做到气定神闲心如止水了。只是苦了那些怎么长都被设计师朝虫子方向拽的金刚们，动画里那一张张英俊帅气的脸也许已经永远地被埋在了老家的金属废墟里。

遗憾 & 未来

细心的玩家应该还记得此前由两个业余爱好者发布在网络上的《变形金刚2》同人剧情。平心而论这个“手抄剧本”无论在深度还是内涵上都比最终影院里那支“两亿美元的美军广告”强太多了。在拍完第二集后老贝公开宣称自己需要休息，第三集《变形金刚》不会在2011年上映。此言一出有骂娘的有叫好呼吁换导演的也有说丫纯粹吃饱了没事干炒作自己的。一个平日从不看此类影片的MM在第二集上映前看了一，评曰“大黄蜂很可爱，片子很搞笑”。相信搞了一辈子爆破的贝导听到这句话后会产生醍醐灌顶之感：原来咱这是拍的喜剧片……插科打诨加乱放爆竹是老贝赖以成名的必杀技，真要叫他换点别的玩玩小资搞搞煽情调估计他也没那能力。回想G1动画中的惊破天在重生后不慌不忙地变形随后一炮就将脚下的星球轰成了渣，那种君临天下的霸气让人至今难忘。而电影里排山倒海气势汹汹杀来的众多霸天虎们面对个位数的汽车人本该拥有压倒性的优势，可面对地球联军这些铁皮罐头都成了“无双”中的路人甲，别说变形了，连脸都没看清就在浓烟与烈火中被打成了炮灰。在《塞博坦编年史》中原本司文职的擎天柱在小宇宙爆发后几乎是见谁秒谁，喊哩咔嚓便把靠角斗混饭起家的老威打得抱头鼠窜顺带给“冒牌BOSS”堕落金刚重新“整了容”……因此我更愿意相信精明的老贝确实看到了遵循主流所面对的创作瓶颈，需要时间来积累。毕竟金刚们不会谈情说爱，以目前的形象设计帅哥美女更是无从谈起，正邪双方又都单纯得可以，无论好坏都是一根筋，没有阴谋没有政治除了个永远“夺权未遂”的红蜘蛛外连个无间道都没有。有了好剧本演员就不用发愁了，别忘了还有一票人气金刚没登场呢！画外音：“我，钢锁，喜欢当明星！”

吐槽了这么多既非评论也非介绍的文字后，自己也深刻理解了小编们平时对期待已久的游戏那“爱之深，责之切”的感觉。尽管尚不完美，但能把这个星球上最顶尖的特效天才榨干的影片可不是每天都能碰上的，更何况片中还有威震天和红蜘蛛之间那极富G1遗风的经典对白，因此在这个火热的暑期，你怎能不看热得发烫的《变形金刚2》呢？

《东东不死传说》制作者访谈

Gouki 按：江西恐龙，作为 UCG 的老朋友，老读者们应该还记得他早前常在杂志上发表各式各样的文章，例如“恐龙购机记”等。在这几年里，他从玩家变成了业内，从一个美术设计慢慢成长为一个游戏设计。三年前，当我得知他要制作这么个游戏时，以为只是恐龙“硬头硬脑的脾气”又犯了，并没有在意。两年前，他突然出现在我家门口，说要把我也放到他的游戏里，于是我和他折腾了一天，拍了几百张照片，当时就感慨——这也太复杂了！前几天，他突然发了条短信，告诉我“游戏的下载链接发到你的 MSN 上了”——游戏居然真的完成了。出于编辑的本能，在和江西恐龙商量着“不如把这个游戏当成给我们读者的暑期小礼物”的同时，也诞生了下面的这个小访问。

——这个游戏制作了多久？使用的是什么软件？给我们大致介绍一下这款软件吧。

从 2006 年 10 月开始制作，到 2009 年 7 月收工，将近 3 年时间。主要负责数据配置以及美术制作的人是我，参与制作的人员则超过了 30 人，游戏的主演东东给了我不少技术支持。

软件叫作 2DFM，是 2001 年发行的一款 2D 格斗游戏制作软件，全称是“2D 格斗游戏制作工具 2nd”。它是由日本 OUTBACK 制作、EB 发行的一款 2D 格斗游戏制作工具，软件运行于 PC 平台。利用这款软件玩家可以独力制作出属于自己的格斗游戏。开发者不需要懂程序编写，只需要美术设计以及策划编辑即可开发 2D 格斗游戏。比较知名的 2DFM 游戏有《超级 COSPLAY 大战》、《手指的武力》、《格斗变人》、《先锋公主》、《MetalGunIII》、《DotFighters》等等。这些游戏的整体素质大多都达到了商业游戏的水准。

此外，大家可以在网络上下载到 STG 开发大师、RPG 开发大师等等软件。EB 公司最新发行了一款游戏开发软件叫“Action Game Maker”，也就是“动作游戏开发大师”，可以混合射击关卡、动作关卡、RPG 关卡三大类，可谓是一款全能软件。2DFM 只是众多优秀同人游戏开发软件中的一款。

——制作这样一款游戏，需要经过哪几道工序？

首先我在这里要说明一下，一款正统的商业游戏，传统的做法是需要程序员、美术设计师、策划师三者为主力合作完成，运营组、音效组、QA 组为辅助。而现今普通玩家最难学习的便是程序编写。因此大量的同人游戏以软件的形式推出市场，程序已经将基本功能写入软件中。消费者购买了软件之后，只需要学习美术以及策划知识便可以制作游戏了。这也正是现在同人游戏越来越火的原因之一。

就 2DFM 而言，这款软件在素材方面支持 BMP 图，以及 WAV、MIDI 音频。换句话说开发者只需要绘制好所需的所有动画，以及配齐声音文件，即可开工制作游戏。不同的软件有着不同的支持格式，2DFM 中，包括光效、UI 界面、游戏 LOGO、角色动作、开场动画等等美术素材全部都是 256 色索引图，格式为 BMP。

几乎所有的同人游戏开发流程都是差不多的。不管是真人图素还是象素图素，不管你用的是任何软件，总之都会经历以下步骤：

1. 策划工作

这一阶段是策划阶段，开发者要准备好硬件以及软件。硬件包括电脑、数码相机、压感绘图板、录音话筒等等。软件包括核心开发软件，以及 Photoshop（图形）、3DS MAX（图形）、GoldWave（音频）等等常用软件。此外，适当的电脑知识也是必不可少的。以笔者经验看来，如果开发者不懂美术，那么比较适合制作“二次开发”的游戏。也就是利用现成的图素来制作一款游戏。这里的“现成”指的是 Capcom、SNK、SEGA 等等公司制作的大量 2D 游戏素材。例如《格斗之王》、《街头霸王》、《怒之铁拳》等。如果你恰好精通美术，那么花费 1 到 3 年时间来制作一款完全原创的游戏是可行的。

当你确定好你想制作一款什么样的游戏之后，切记写一份详细的策划文档。将你的想法、计划都搬入其中，这份文档将起到非常重要的作用。许多同人游戏爱好者因为做一步算一步、毫无制作计划，因此游戏往往流产。除了策划文档，按类别来建立不同的文件夹，也便于你了解自己还需要什么。

2. 测试 DEMO 阶段

利用一些简单的美术素材，你可以很容易的在软件里进行测试，以检验该游戏是否可行。同时你还可以借此确定游戏的基本美术风格，以及界面、场景、人物之间的比例。如果 DEMO 一直无法顺利出炉，那么你便要考虑自己是否有足够的能力来完成这款游戏。

3. 正式开始制作

以《东东不死传说》为例，在拍摄之前一定要做好计划工作，例如这个游戏是六键系统还是四键系统？是否要有 BLOCKING 系统？是否存在挑衅动作？挨打动作一共有几套？角色造型是否分为投掷型角色、放波型角色、肥胖型角色、矫健型角色？当搞清楚了这些问题之后再开始正式拍摄。由于角色服装的造型每次的准备都相当不易，角色的投入状态在不同时间也可能不相同。因此尽量在一天之内把想到的动作全部拍完。笔者在一年多的时间里间断地进行了二十多位角色的动作拍摄工作。

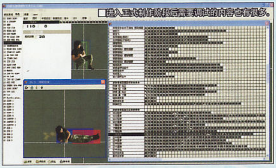
同理，在制作 RPG、STG、ACT 等游戏的时候，大家也必然会经历生产素材的阶段。不管是原创手绘或是素材收集，总之要多多试玩不同的游戏，在成功游戏上寻找灵感，再将这些学到的知识运用到实际设计上。

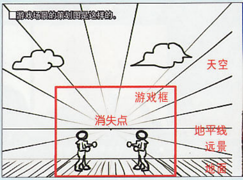
4. 持之以恒——努力！奋斗！

请允许我用星爷在《喜剧之王》里的经典台词来形容这一阶段的感受。也许有许多玩家在初次接触到同人游戏开发软件的时候，便热血澎湃地立誓要做出超好玩的同人巨作。如果要达到这样的目的，一定要付之行动，千万不要半途而废。开发游戏是一件非常辛苦但很有成就感的工作，有时候为了制作一个很普通的打击动作，往往会花费数天甚至数周的时间。要有心理准备你要耗费几个月甚至数年的业余时间才能完成一款游戏游戏。

出于版面的考虑，来不及在此详细介绍 2DFM 的制作技巧。如果大家想学 2DFM，可以到我的博客 blog.sina.com.cn/t850、或者 morley 的博客 blog.sina.com.cn/all213 来交流技术问题。（morley 的 2DFM 知识相当丰富，他的 2DFM 作品有《街头霸王 2》、《3Fighters》等）如果大家对其他开发软件感兴趣，可以到以下论坛逛一逛：www.rpgchina.net（讨论 FTG、ACT、STG、RPG 等游戏开发软件的论坛）www.2diyer.com（讨论 MUGEN、2DFM 格斗游戏开发软件的论坛）bbs.zhange98.com（讨论所有 ACT 横版怀旧游戏的论坛）。


■图像资源生产在制作过程中花费了大量时间。


■进入正式制作阶段后需要调试的内容也有很多。



■游戏场景的策划图是这样的。


■场景完成后是这样的。上方留有足够空间是考虑到一些招式会把人打得很高。

——在制作的过程中最困难的事情是什么？

最大的困难有两个。第一，图形资源的生产速度太慢，整个游戏里有二十多位真人演员参与，拍摄照片总数达到了18000张。实际应用在游戏中的大约为1万张。这1万张图片需要全部在PHOTOSHOP里将人物和背景分离，然后还需要每一张逐步调整对比度、色调、比例……最后进行象素化处理。每张照片处理时间假设约30分钟，那么全部时间共计5000小时，工作量非常恐怖。因为身边帮助抠图的人员有限，所以素材的产出就断断续续维持了2年左右。当初曾经考虑过购买专业的幕布、摄影灯来加快抠图速度。后来还是因为经济、时机等各方面原因放弃。这2年里各种拍摄环境可谓五花八门。回想起来真是头疼。

第二，制作难度高。各位都看得出这款游戏有着强烈的《格斗之王》+《街头霸王》的影子，这是因为SNK和Capcom的格斗游戏对我以及很多玩家都有着深远的影响。由于软件学习的局限性，资源导入以及编排都很难入手，因此这3年里都是我一个人在制作游戏。以个人的头脑去理解SNK和Capcom的制作理念，只能算是管中窥豹。如何学习现成商业游戏的优点，以及加入自己设计的特色，这是制作中一直很头疼的问题。

——游戏中的场景分布全中国大江南北，这些关卡你都是实地取景吗？

很遗憾没有能力全部做到实地取景。广东、湖南、江西、广西、浙江等南方地区是利用旅游的机会真实取景，而河南、新疆、吉林等地都是利用一些现成素材或网络素材合成的。例如Gouki的湖北关卡是用了黄鹤楼做背景，深圳世界之窗的凯旋门做前景，终结者的江西南昌关卡实际上取材自湖南娄底火车站。有部分场景用到了3DS MAX技术，例如南昌关卡里运动的火车，火柴人关卡，超级马里奥关卡等。

——我们都对你能够找到《功夫》里的酱爆很有兴趣，请问你是如何和他联系上的？

酱爆的真名叫何文辉，他算是广州土生土长的本地人。在拍摄完《少林足球》和《功夫》之后，他回到广州投身金融投资行业。最近几年似乎发福了不少。当初《东东不死传说》试玩版发布之后，我在一次偶然的机会找到了酱爆的博客。于是我用Email诚恳地邀请他加入《东东不死传说》的演出。酱爆非常爽快地答应了。和所有角色的拍摄计划一样，我利用了周末的时间完成拍摄，之后酱爆还带我游览了广州几个知名景区。其中在黄大仙祠拍摄的照片就被我用在了游戏中。如果广州朋友仔细观察的话，会发现峨嵋山"东东"的关卡、少林寺"大懒"的关卡，用的都是黄大仙祠的照片。

——制作过程中有什么有趣事情吗？

回忆这三年，记忆中每一次和朋友拍摄素材应该是最有趣的时刻。这么长时间来感谢这二十多位朋友的支持。同时也要感谢其他协力制作的朋友。

在游戏制作渐入尾声的时候，有同事建议说用3D软件来制作角色试试，虽然风格和"真人"有所冲突。但因为动作连贯，生产速度快。于是我便怀着试一试的态度委托钱颖和黄炎福两位同事分别制作了马里奥以及火柴人。马里奥的动作取自豪鬼，而火柴人则是原创角色。

事实上，火柴人的前身其实是葫芦娃，可能这一点许多读者都观察不出来吧？在当时的计划中，我计划制作一位中国卡通角色，来和日本卡通角色马里奥相抗衡。神笔马良、黑猫警长、葫芦娃都有考虑过。我们最终选择了葫芦娃，很可惜因为人力有限的缘故，葫芦娃的模型来不及制作，于是最后便采用了黄炎福的类似动作骨骼造型的火柴人模型。

——加入了很多怀旧关卡，包括砸车等等，请问你是怎么考虑的？

这些关卡的素材是用WinKawaks模拟器截图扣出来的，然后制作到2DFM中的，花了我两三个月时间。其中打汽车关卡的素材是同事黄文韬手绘的。这几个关卡代表着我童年的游戏回忆。我记得初中的时候玩这几个游戏简直要玩疯了，希望和我一样的出生于上世纪七八十年代的玩家可以在这几个关卡里找到一些共鸣。在此也向Capcom、SNK、SEGA等2D动作游戏公司表达最高的敬意。

最初的计划中，还设计有一个砸飞机的关卡，这个关卡等于是砸汽车关卡的升级版——生化男驾驶着"鹞式"降临比武会场，玩家需要徒手将其击落。因为精力有限的缘故，最后不得不取消这个制作计划。

——作为游戏的制作人，给玩这款游戏的人一些关于这款游戏的建议吧。

在正统的商业格斗游戏中，大部分角色浮空之后用同一招只能追击一两次，出于爽快度的考虑我并没有这样设计。因此在《东东不死传说》里只要敌人的身体在空中你便可以追击。大家可能已经发现，在游戏中最实用的连续起始技是下蹲重脚，之后可以接任意招式。部分角色在版边的话有可能会衍生出无限连，当然达成条件也并不是想像中那么简单。此外，招式取消的设定，我也放宽了要求。在游戏中轻攻击可以被重攻击取消，重攻击可以被特殊技取消……简单说来就是如下的关系：轻攻击→重攻击→特殊技→必杀技→超必杀技→超必杀技……搓招的速度比《格斗之王》略慢，比如菲菲的葵花三段如果搓快了反而发不出。

最后，说一个INI修改小技巧，在游戏文件夹里，双击打开"game.ini"，里面的"Editor.TestPlay.StageNb=X"指的是对战模式中指定的关卡。如果X设置为0则是第一个关卡，设置为1则为第二个关卡，设置为2则为第三个关卡，以此类推。"Editor.TestPlay.GameSpeed=X"可以修改游戏运行速度。X设置为10就是正常速度；11到20为变慢；1到9为变快。

——最后，想问问你下一步的计划？

请耐心打穿《东东不死传说》，打穿后大家就知道了。


■游戏中最惹人注意的角色"酱爆"，他在《少林足球》和《功夫》中"极品"演出让人过目难忘。


■旋风脚就是保持这个动作在不同角度拍摄组合而成的。游戏通关后可以看到很多这样的花絮。


■真实的场景照片素材。


■修改后成为了游戏中的场景。


■这辆车子居然是手工绘制的，在游戏中几乎看不出破绽。


▲游戏中的角色绝大多数都来自恐龙的朋友圈，角色设计一般都由恐龙和朋友商量着完成。


▲"大懒"这名角色的造型和动作设计比较有型，UCG小编最开始的几版小编形象都是大懒画的。


▲这张照片最后被用在了Gouki的超必杀技特写里，没错！当时的要求就是"狰狞"。



▲除了砸车的经典迷你游戏，游戏中还设计了多个怀旧关卡，除了忍俊不禁，老玩家多少还会有些感触吧。

多边共享区

ENTER THE GAME

胜负师：上期游戏立方中刊登了斗剧 09 中国《铁拳》项目预选赛的相关内容，就有读者希望看到比赛实况，这一点我们已经考虑到了。本期不仅会有决赛战报，“游戏光环 DVD”还会收录决赛精彩对局，《铁拳》爱好者们千万不要错过。这次的多边共享内容也很多姿多彩，不仅有性感女神劳拉的岁月变迁，还有热力持久不退的《变形金刚 2》电影花絮。至于晴天推荐的主机透明外壳也很抢眼，我甚至都想给自己的 PS3 换上一个，不过怎么没看到 PS3 版透明外壳是什么样子的呢？

《变形金刚2》中的美军花絮

炎骑士 提供



要说最近最热门的影片，那自然是非《变形金刚 2》莫属了。这一次的电影拍摄投入规模创下了历史记录，特别是军队的支持也让人开了眼。这里收集了一些与之相关的花絮，与大家共享。

●最后关键部分的绝大多数战斗场面是在美军位于新墨西哥州的白沙导弹试验场摄制完成的。

●在片中扮演美军士兵的演员中的绝大多数都是货真价实的军人，并且均为刚从伊拉克和阿富汗调回国的老兵。

●从允许摄制组使用白沙导弹试验场就可以看出，美国军方对这部电影的拍摄给予了巨大的支持。为了力求影片的真实感，摄制组成员甚至乘坐战斗机直接从空中拍摄部分镜头。

●有关表现美国海军加入对抗霸天虎战斗的镜头是在现役核动力航空母舰“斯滕尼斯”号上完成的。

●《变形金刚 2》是有史以来美国海陆空及海军陆战队参与的最大一次联合拍摄行动，美军现役武器几乎全部在电影中有所体现，小到 M4 卡宾枪，大到“洛杉矶”级核潜艇和“尼米兹”级航空母舰。

●美军内部的军种竞争历来相当激烈，参与该片拍摄的不同军种同样分营驻扎，以至于在电影中互相抢戏。

●埃及金字塔是片中一个重要的背景，尽管描写沙漠村庄的绝大多数镜头是在美军基地完成，但电影中描写金字塔的桥段却是在货真价实的金字塔上拍摄的。

●美军在参与拍摄期间允许 M1A1 主战坦克发射空包弹，目的是借以当作对士兵的一次间接训练。但是作为导演的迈克尔 · 贝却嫌炮弹发射的效果不够火爆，一度要求使用实弹。

●尽管美军对电影拍摄投入了大量人力物力，但剧组还是因为损耗了一部分军用装备而向美国国家财政部赔了钱。

●由于参演的军人演员争相出镜，结果道具房顶挤满了士兵，让剧组方面负责与军方协调工作的人员头痛不已。

●为了追求视觉效果和临场感，拍摄时的烟火爆炸效果甚至可以造成时速 700 英里的冲击波。在这种情况下，人的睫毛都可以成为伤人利器。

●在拍完一组镜头后，一名大兵害羞地向希亚 · 拉博夫和梅根 · 福克斯（男女主角的扮演者）讨要签名，结果他的举动引来了一大群手持纸笔的大兵……

劳拉的前世今生

多边形 提供

作为游戏世界里永远的女神，劳拉 · 克劳馥可以说是印证了一路走来的 3D 时代，伴随着全世界第一块 3D 图形加速卡诞生的劳拉（《古墓丽影》一代）一经出世就以惊为天人的美妙身段让玩家为之惊艳。而随着 3D 技术的发展，劳拉的曲线也越来越优美，胸部也越来越丰满，臀部也越来越圆润……咳咳，有点跑题了……时至今日，次世代的图形技术已经绝非当年 3D 图形加速卡可以企及，而我们的劳拉不但青春永驻，惹火的身材更有愈演愈烈之势。暮然回首，让人不禁感叹唏嘘……







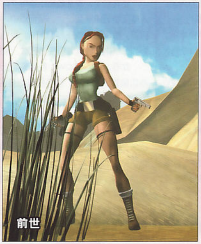


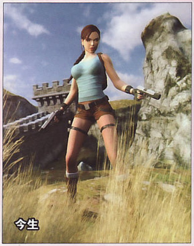












初音舞蹈的动作捕捉

九兵卫 提供







前些日子发售的PSP版《初音未来 DIVA计划》人气之高超出了很多人的意料，葱娘也再一次成为FANS热议的话题。而除了音乐本身，本作中充满活力与个性的舞蹈也是吸引玩家的重要亮点，这一点不得不让我们佩服SEGA。为了让大家了解初音"萌"的秘诀所在，下面就简单介绍一下为游戏中初音的舞蹈完成的动作捕捉工作的13岁日本少女偶像——小仓唯。

出生于1995年8月的小仓唯，早在2005年就参与了电影的拍摄，后来出演了多部电视剧以及电视节目的录制。凭借着活泼天真的个性以及清爽洒脱的舞蹈，小仓唯很快就从制作公司UP-FRONT STYLE的"HAPPY！STYLE"（面向年轻人的造星计划）培养的新人中脱颖而出，顺利踏上了偶像之路。

据SEGA的游戏开发人员称，他们的设想便是让初音充满年轻的活力、甚至有点孩子气，这样的动作和舞蹈都需要自然地予以表现，而非生硬地使用电脑进行模拟，这样才能真正展现初音的美丽。所以经过方方面面的考虑，他们最终将动作捕捉的人选锁定为形象、气质都与初音极为接近的小仓唯。

注意！这不是DIY

晴天 提供

相信很多读者看到以下这几张图片时都会下意识地认为这又是某位DIY高手的杰作，因为在"山寨文化"流行的今天，或许压根就没人会认为这是一套已经系列化的商品（当然是非官方的）。XCM作为国外的一家主机周边厂商可能国内玩家并不熟悉，但是自从在网络上发现这些晶莹剔透的外壳时，晴天还是忍不住去它的官网搜罗了一番，果真还发现了不少次世代主机和掌机的相关周边配件，尤其是以"水晶透明"为主题的掌机外壳最受玩家的欢迎。不过最后还要提醒大家的是，安装这款配件需要拆下NDSi原有的外壳，除了必须有专业的工具进行拆装外，还有可能丧失NDSi官方的售后服务权力，当然目前对于国内的玩家来说就无伤大雅了，毕竟在好友面前炫出自己的酷机才是最重要的。



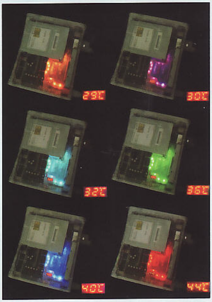
◀这套NDSi水晶外壳的名称"Eye-Candy shell"寓意为"视觉糖果"，在黑暗中绽放的绚丽色彩看起来是不是很像可口的糖果呢？



▲目前该套装有白、蓝、绿、红四种颜色可供选择。



▲PSP-3000的特殊外壳看起来很有质感，不过也有可能是厂商故意打上高光的结果。



▲X360的这套LED外壳视觉效果很特别，而且根据主机温度的不同，LED灯的颜色还会发生改变，这算不算是为大家预防主机温度过高提供了新的方法呢？

缤纷色彩尽在"RAINBOW"！

一刀 提供



一刀：这位读者不好意思，请你不要乱画，我们这是友基新品"RAINBOW"，数位板中的魅力天使。外形轻薄时尚，性能超乎想像，值得一生珍藏！

市面上的数位板卖点各异，有主推最新技术的、有主打高性能的，但特别强调板子造型设计的有没有？有没有！

我告诉你，有！眼前的"RAINBOW"，价值700块！如今做新品推广，只要669元，绝对能提升您的审美品位了我告诉你！

读者：银灰色显得挺高档，这可不像700块的板子。嘿，拿起来挺轻的嘛！

一刀：我跟你讲，你目光有够专业，一眼就看出问题所在！我们的"RAINBOW"就是为了你们这些有较高审美追求的用户量身定做的。

请看这边！

"RAINBOW"采用最新优良工艺打造。银灰色调，优雅大方，轻薄纤巧，外观时尚。

还有这个，友基最新压感笔P22。它采用了符合人体工学的流线型设计，粗细适中，按键舒适，结构稳固。绘画时细线条表现清晰，粗线条毫不费力，由粗到细或由细到粗笔触变化细腻，效果自然流畅！

此外，"RAINBOW"表面采用全新石墨贴膜，配合功能强大的P22，可轻松模拟传统纸质绘画效果，为您的创作提供真实的工作环境！

读者：1024压感……这个也有？

一刀：那当然，尽管1024压感已不是最尖端的技术，但作为衡量数位板性能的硬指标，"RAINBOW"怎可能没有？作为我们全新打造的"魅力天使"，让用户在创作过程中，轻松实现真实笔触效果，1024压感是必不可少的。

时尚靓板、全新画笔再加上诱人价位，"RAINBOW"在全面满足您实际需要的同时，将使您在艺术创作中得到无穷乐趣！

不瞒你说，这么赞的数位板，我天天在这里上班，恨不得都给我自己来一套！怎么样，想好没有，要不要来一套？

读者：我听说这款板子也是系列征稿活动的奖品之一？

一刀：没错，参与我们"游风艺苑"与iu论坛"城寨画廊"共同主办的联合征稿活动。一旦您的稿子获得月度最佳作品称号，这款"RAINBOW"就是您的啦！我们的投稿专用信箱：gallery@ucg.com.cn。

“宁”为铁拳王

斗剧 09 铁拳项目中国代表队诞生



一个属于“我”的舞台

择、裁、喧哗、崩地、浮空连技，就是这些关键字构筑了《铁拳》！2009 年 7 月 4 日，紧靠着上海轨道交通 9 号线七宝站的上海结城游戏城，因为 2009 斗剧《铁拳 6 BR》项目中国区预选赛决赛而成为了众多格斗家的集结地。而“成为中国最强”成了所有参加决赛的 8 支队伍心中共同的目标。

参加决赛的 8 支队伍中，有三支来自南京，两支来自上海，其他三支分别来自北京、武汉和广州。从参赛的队伍数量和结构可以看出，沪宁两地铁拳水平依然站在中国《铁拳》金字塔的塔顶上（上两届《铁拳》项目预选赛冠军分别是上海队和南京队）。但是，由于这次斗剧首次采用《铁拳 6 BR》版本来进行比赛，整体方面有一些变化，所以其余三支前来参加决赛的队伍也都对“中国最强”的称号虎视眈眈。

下午 14 ：00，当第一束聚光灯汇集到对战的舞台，所有选手和观众体内的热血便像被唤醒了般，专业的 Coser，数百名热血的观众，美丽的主持人，跃跃欲试的选手……“斗剧铁拳万象”尽收眼底。当你身处于热血沸腾的观众潮中，除了参赛选手和那略显简陋的对战舞台之外，再也看不到任何其他游戏的迹象。似乎边上其他游戏的机台都成了衬托斗剧 09 舞台的绿叶。而所有的选手都希望可以登上“冠军”的制高点拿着“斗剧 09 参赛资格”的铭牌让人铭记。而有能力在这个时间登上这个舞台的，都是中国《铁拳》玩家中的佼佼者，因此他们也认定——“这必定是属于我的舞台”。

沪宁会师

8 进 4 比赛阶段的开场秀在老牌劲旅上海 Ayashop 队和北京代表队之间展开，在主持人 MM 让双方说几句的时候，双方都很直接的说“开打吧！”由此也能看出各个参赛队伍对“最强”称号的期待。在现场数百名玩家的热列欢呼声中，上海 Ayashop 队先锋所使用的 BOB 攻势异常猛烈，而观众们也随着大屏幕上的 BOB 的连技节奏进行喝彩，北京代表队很快地败下阵来。上海另一支在徐州取得参赛名额的队伍——“改”队在与武汉代表队的对阵中被武汉代表队轻取；而 8 进 4 的比赛中最令人关注的比赛——南京 NTL 队对南京 LWL 队的“德比大战”中，南京 NTL 队获得了先机，抢先获得了出线权；在南京 XYZ 队与广州代表队之间的比赛毫无悬念地由南京 XYZ 队获得了胜利，值得一提的是广州代表队的大将由一位法国朋友出战，充分体现了“游戏无国界”。至此，中国《铁拳 6 BR》的 4 强全部产生。



第一场半决赛在上海 Ayashop 队与南京 XYZ 队之间展开。现场的气氛也随着选手的登场变得紧张起来，无论是选手的表情还是观众的眼神，都可以看出所有人对这场比赛的胜负都没有绝对把握——这也可以从一个侧面说明沪宁两地在铁拳水平上的不分伯仲。先锋战中，上海 Ayashop 队先胜 1 局，而南京 XYZ 队也不甘示弱地由中坚连扳两局，把上海 Ayashop 队逼上了绝境。关键时刻，上海 Ayashop 队的大将赵华连下两城，从而使他们的队伍率先挺进决赛。另一场半决赛在武汉代表队和南京 NTL 队之间展开，实力明显强于对手的南京 NTL 队轻取武汉代表队，和上海 Ayashop 队在决赛会师。

命运的谜团

命运是如此的戏剧化——斗剧 08《铁拳 6》项目的两支决赛队伍再次相会在斗剧 09《铁拳 6 BR》的决赛舞台之上，一年前南京 NTL 队在数百上海观众的主场助威声中，险之又险地在客场击败了强大的上海 Ayashop 队获得出线权，并且在斗剧 09 决赛之前 1 个月成功预测了“决赛将在沪宁之间展开”。现在两支队伍已经按照既定的剧本碰到了一起，而这一次能取得惟一出线权的队伍，是报一箭之仇的上海 Ayashop 队，还是将连续称霸的南京 NTL 队，这一切都是留给决赛舞台的悬念，留给全国《铁拳》爱好者的谜团，而这个谜团即将在短短的 10 分钟之后揭晓答案。

决赛开始之后，在现场数百位为上海队加油的铁拳 FANS 的欢呼声中，上海 Ayashop 队先锋率先拿下一局。胜利后的他起身欢呼，似乎上海队已经拿到了斗剧的入场券。但南京代表队的中坚接连击败上海 Ayashop 队的先锋和中坚，让南京代表队拿到了赛点。而上海代表队的大将赵华在被南京代表队的中坚击败后，现场的空气似乎都开始凝结。从后方望向舞台，那是一个令人窒息的舞台，从舞台望向台下，是数百张等待英雄回归的脸。随着南京代表队和南京铁拳 FANS 象征胜利的“铁拳”举向空中，之前的谜团也藉由时间给出了答案：南京代表队再次将象征中国铁拳最高荣誉的“斗剧参赛资格” 铭牌牢牢地握在自己的手中。

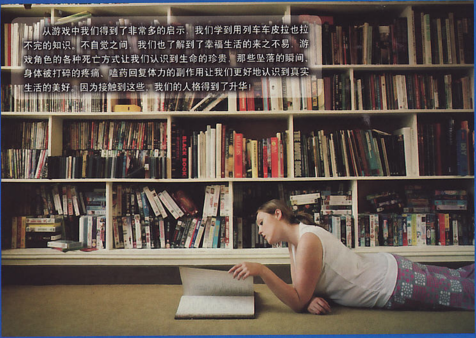
永不言败

成王败寇，这是永远不会改变的真理，能够获得晋级资格的队伍只有一个，虽然上海 Ayashop 队以一种极为悲壮的方式结束了自己的斗剧 09 之旅，虽然其他六支参赛队伍都没有拿到斗剧的入场券，但所有的参赛队伍誓言在来年进行更为刻苦的磨练，思考更多的打法和套路，参加“斗剧 2010”的比赛。

而对于南京代表队来说，他们到了日本的斗剧舞台，南京代表队将代表“中国”出战，他们代表的不再是一个南京，而是整个“中国铁拳”，永不言败的精神依然鼓舞着他们在斗剧的舞台上可以爆发出更为强大的实力，在此我们预祝南京代表队在日本的比赛中也能取得骄人的战绩！

阅读须知：本文以调侃方式撰写，意在博君一笑。对于是非曲直的判明，个人的人生观、世界观的探讨并非本文的主旨。虽然感觉是废话，但还是要在前面提醒各位：游戏是虚拟的娱乐产品，其中的各种设定是为了娱乐而存在的，游戏、阅读、体验之前要分清现实与虚幻之间的区别，真实生活中的是非公道自在人心。

游戏教给你25条常识



从游戏中我们得到了非常多的启示，我们学到用列车车皮拉也拉不完的知识。不自觉之间，我们也了解到了幸福生活的来之不易，游戏角色的各种死亡方式让我们认识到生命的珍贵，那些坠落的瞬间、身体被打碎的疼痛、嗑药回复体力的副作用让我们更好地认识到真实生活的美好。因为接触到这些，我们的人格得到了升华！

25 每个人都喜欢在人行道上开车

电视游戏中没有交警，有也形同虚设，没有一款游戏因为你闯红灯而派军队出来干扰你为了多数人的利益拯救世界。非《GTA》类的驾驶游戏中，你都可以随便闯红灯、逆行、上人行道……当然！这是不好的！



24 从物品上面走过就会自动将之捡起

"妈！我没用手就做到了！"

在大部分游戏中，你都不需要伸手去捡地上的物品（指按键操作），你只要走上去就会发出"咔哒"、"啪嗒"或者随便什么音效，之后它们就已经瞬间移动到你身上了。当然很多游戏中还是会让你亲自去按键捡取物品的，比如一些历史悠久的清版过关游戏中就需要蹲下获得道具，再比如最新的《COD》，虽然会确认更换武器，这也是因为有武器携带数量限制使然，否则我敢肯定也是和子弹、手雷一样一触既得！不过这都是我们玩家的福分，我们要感谢神给予了咱们"不伸手取物"的特异功能。

23 背后偷袭可以一击致命

注意了！一般的敌人都可以承受利刃砍胸膛、子弹穿脑袋、火球轰裆部这样的伤害，但是在背后攻击他总是可以一击致命。我想，背后肯定有插头之类的关键机关！



22 蝎子干掉超人

不管怎样，高达故事中的东方不败就已经告诉我们一个人也能干掉一群机器人。游戏中凡人肉身干掉超自然怪物的事情是很常见的，他们大多有自己强大的特殊能力，或者有强力的武器、装备支援。但是乱斗游戏总是出人意料、出其不意，Midway的《致命格斗VS.DC漫画英雄》很好地给我们上了一课，但是我还是很想知道蝎子（Scorpion）这样的角色要怎样超水平发挥才能干掉超人呢？呼，算啦，乱斗就图个热闹，认真你就输了！

对了，他可能用的是背后偷袭！

21 没有乐高做不出来的游戏

在乐高的世界中，第一次，我们有了《星球大战》，达斯·维达成了塑料块组成的可爱家伙。后来同样的怪事发生在蝙蝠侠和印第安纳琼斯身上。现在连摇滚乐队（Rock Band）都是乐高乐手和乐器。接下来我们应该可以静候《乐高生化危机》、《乐高超执刀》、《乐高脑锻炼》这些游戏在未来的两到三年内上市了！

20 油桶是要爆炸的

在很多游戏中，尤其是射击游戏，红色的油桶出现几率是非常高的，几发子弹就可以引爆它们，偶尔其他颜色的也会爆炸。哎……油桶出现的位置总是让我们百思不得其解。"为什么油桶总是出现在我们要对付的坏蛋身边呢？"上帝太不公平了！他对我们太好了！坏蛋们太可怜了……

19 侮辱一些人是没有关系的

很多游戏的制作商，特别是BioWare这种美式角色扮演厂商，都喜欢让你有很多的对话选项，分别对应主角不同的态度，他们也非常乐意不厌其烦地针对你的每一种态度制作对话对象的不同反应。但是大多时候，在你侮辱了他们的家人，并且他们也针锋相对地回应之后，你还可以回到对话树目录的最前端重新选择另外一条道路跟他和颜悦色地讨论人生观和世界观，他们不会记得刚才的不愉快，还会告诉你宝贵的信息。究其原因，应该是RAM在这里失去了即时存储器的功能。

18 有一些门并不是真的门

游戏中有很多门，一些是我们的必经之路，我们要想尽办法打开它，包括找钥匙、撬锁等等手段，在找到相应的方法前他们都纹丝不动，火箭炮也没用；一些是可进可不进的，门后面的房间里面也许有隐藏要素，也许有讲笑话的NPC，也许是间什么都没有的空房子。除去上面这些"比较正常"的门（有限数量的），其他的"门"后面什么都没有，连空房子都没有（不信你可以去分析光盘里的数据）。不用绞尽脑汁地尝试了！你没办法打开它的！它们存在的目的就是装饰那些光秃秃的墙壁！

17 身体健康状况自动恢复

这对于敌人之外的所有人来说都是好事儿！在虚拟世界中，我们不仅可以在死前承受敌人重机枪的子弹、炸弹爆炸等等攻击，而且为了让我们可以顺利完成故事拯救世界，还拥有伤口自动愈合的能力，这要多多感谢眷顾我们的神灵。在一些战场上，我们总是如狼似虎，当屏幕变红的时候就蹲在角落里休息一下，腰也就不酸了，腿也就不疼了，一口气再杀20个人也不费劲，那些倒霉蛋还站在各种防御工事中等着我们再次生龙活虎地蹦出来打爆他们的头呢！

12 我们是暴力的小恶魔

在有电子游戏之前，我们都是善良的好孩子，每天玩着变形金刚和小兵人，用嘴巴模拟着各种音效和小伙伴一起表演各种世界大战的精彩实况。后来我在一次激烈的《WE》比赛中大比分输给了身旁的伙伴，而且在最后一分钟他又把比分改写成了12：0（或者想象一下《KOF》25连败这样的战绩），于是转身面对他，他六岁的时候就有一个我没有的六面兽！现在又赢我足球！我狠狠地揍了他胳膊一拳。这之后也许会继续像友谊拳击赛一样真实对战两回合，留下两块不宜察觉的淤青……我们还算是好孩子吧……



13 公主绑架是一项非常流行的运动

在她们仍旧作为现任公主生活在城堡或者高级别墅中时，她们总是会被坏人绑架走，有些还被绑架过很多次，不过不用担心，总是会有英雄出现去救公主的。不用去想其中的道理，即使你用手铐将她们与手持霰弹枪的特警铐在一起，或者处于证人保护期中，她们还是会像这位伟大的榜样碧奇公主一样前赴后继地成为“公主绑架运动”的核心要素。

14 敌人都只有短期记忆

如果有什么人刚刚用铁棍敲了我们的脑袋我们一定会跑去找兄弟帮忙、报警或者视情况去看看外科医生。游戏中的敌人一般不会将疼痛记得太久，你刚刚还准备揍死他，当你隐藏起来他就又忘了刚才你是从哪儿冒出来的了。这和被侮辱的NPC差不多，他们应该去看同一科的医生。《辐射3》中的NPC做得就比较像样了，如果你偷他们的东西被发现，他们就会一直盯着你让你无从下手，有暴力倾向的家伙还会直接掏出家伙来攻击你，你出去转一圈再回来他们还是会跟你较劲儿。不过过三天再回来试试……他们又忘了理论上在那个世界中绝对与众不同的只有主角才拥有的俊美长相了！

15 美味的食物总是出现在奇怪的地方

一般情况下，我们是不会吃不明来路的食物的，包括扔在地上的红苹果、躺在墙角的蛋糕之类的东西。但是在游戏中就无所谓了，我们一般不会去费脑子思考“为什么一个汉堡包会藏在空油桶罐子下面”，我们只要过去捡起来吃了就行，对了，请看第24条，也许走过去就自动吃掉了，嘴都不用动，还能加血！



16 我们是世界顶级运动员

我们刚用中国队在大雪天连灌韩国队18个球，对方的分数是0，我们又有机会争夺2010年世界杯了！

11 僵尸会将我们人类全部杀死！

成千上万的僵尸占领了一大片地盘，步履蹒跚，低声吼叫，吃活人，感染范围还在扩大！这种“启示录风格”的游戏越来越有现实意义，因为各地的实验室研究成果越来越显著了，说不定哪天僵尸会真的出现在我们身边，在那之前我们最好靠这些教科书般的好东西模拟练习对付僵尸的方法。但是除非谁能递给我一把真的霰弹枪，否则我觉得我们对抗僵尸的话还是没有什么胜算……

10 遇到的第一个敌人总是最弱的

这应该是约定俗成的规矩，你没有理由让厉害的家伙第一个出场，还被主角打死，反而把简单的留到后面让经验变得丰富的主角耗神收拾，比如第一个出现在屏幕上的酷力宝、第一个机器人、第一个不管是什么的小不点儿怪物，对于它们我们很抱歉，它们总是那么脆弱，似乎永远都没有任何机会……

9 药品拥有神奇疗效

这不是小广告！嗑点儿药可以让你瞬间感觉好起来！如果你想来点儿刺激的，可以试试ADAM（《生化奇兵》中可以让身体发生变异的独特物质）。根据你玩的不同游戏，其中总是会有一些可以回复你的体力或者专门增加你的能力的药品，药效独特，立竿见影。

8 每一个NB游戏都需要一个同样NB的缩写

哥们，咱战两盘COD4吧！然后在L4D屠杀僵尸，也可以到CODWAW里杀僵尸，还有DR，可惜的是BIO5里没有僵尸了，不行咱们就去GOW里拼电锯或者锯兽人吧！不，不是说那个弑神的GOW，是那个打枪的GOW，好吧，退而求其次，我们叫他GeOW，谁让他出得晚呢……对了，别忘了MH、MHP、MHP2、MHP2G，这一系列的缩写最酷了，而且很整齐！

7 三击毙命传说

不记得从什么时候开始，不管多么硕大的BOSS都会在我们三次针对其弱点的强力攻击后死于非命，比如《超级马里奥》，比如《塞尔达传说》，这是非常不错的设定，很多其他游戏也如此跟风行事。但是实际上，现如今很多家伙都变强了，即使我们攻击了三次，他们还是屹立不倒，于是我们会像失去挚友一样失落，并且诅咒这个破坏了千百年来的约定的设计者！我们要三次就能揍死的怪物当BOSS！

6 嘘！马里奥的水管工头衔是幌子

马里奥其实最初是木匠，后来转职为水管工，不过没有人见他为什么人修过厕所，而且公众普遍认为他没干多久就不干这行转而参与到维持“公主绑架运动”正常循环进行的工作中了。水管工的背带裤还是一直保留的，而且其矫捷的身手和不怕脏不怕累的生活习惯应该是继承自早年长期默默无闻的水管修理工作（或者打造家具也说不定）。

5 德拉古拉是房地产大亨

德古拉（Dracula）一定是房地产大亨，如果你想买点儿便宜的房子，还和他有一些交情，那他肯定可以给你最棒的折扣！你瞧，不管贝尔蒙特家族多少代人不厌其烦地拆毁他的豪华古堡并且让他七窍流血惨死在自己的血泊之中，他还是会让新的建筑拔地而起，而且越来越漂亮，你不得不承认这家伙确实有一套！

4 死也没什么大不了的

现在已经不像曾经还有接关次数限定的年代！忘掉肉体上的疼痛吧，抛开那些什么“伤、别、离”和“地狱、天堂”的调调，你可以让自己在火焰中烧成灰、被敌人砍成碎块、掉下万丈深渊或者被一只鲨鱼吞到肚子里，这都无所谓，你会在很短的时间内重生，出现在之前的一个地点，得到一次重新做人的机会。所以，年轻人，不要害怕，以大无畏的精神面对这个世界吧！你所要承受的惨重后果也不过是重新来试一次。

3 世界上没有一种叫做“可适应性AI”的东西

传说中很多NB的游戏中AI会根据你的习惯学习并且调整自己的战术，但实际上基本是在扯淡！我们没见过哪个AI会出人意料地使出特别针对你而制定的战术。它们最多只会赖皮，在数据上做做手脚。你变强，他们也变强，不管怎样，结果就是躲在掩体后面不出来，你一探头就揍死你；不管球员之间的能力差距，抢走你手中的篮球，铲掉你脚下的足球；高难度连续技发得和多HITS的必杀技一样顺溜。

2 每个女人都有可观的胸部

她们不仅拥有泰坦尼克号一样的胸部，她们还会迫不及待地脱掉礼服轻装上阵，其实我们前段时间也听说过一些例外的情况，一个拥有真实的中等平均水平的女孩，她叫费斯（Faith，《镜之边缘》主角），不过沉迷于各种游戏中的美好世界里的我们渐渐认为这样的女孩在现实中应该没有存在过……

1 永远不要放弃你的梦想

不要理解错了，我们现在说的可不是你要成为什么空贼或者口袋妖怪训练师之类的梦想，打开思路，我们需要更大的梦想！想想库巴和蛋头博士这种级别的大人物，他们为了统治世界不惜一切代价，当然，水管工和蓝刺猬会一遍遍重复不断地修理他们，摧毁他们的梦想，但是他们永不言败，永不放弃！绞尽脑汁想出新方法去绑架各种VIP、摧毁各种标志性建筑或者恐吓老百姓。不管怎样，他们是怀有希望怀有梦想的家伙，马里奥总有一天会被他们耗死（烦死）的吧……

栏目主持 玛娜&九兵卫&纱迦

读编往来

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&小月生子

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

■制作这期杂志的时候正好遇上百年难得一见的日全食，虽然编辑部所在地不巧无法一睹日全食的全貌，不过毕竟是难得一见的天文奇观，小编们仍是兴致盎然地纷纷冲到窗前争相目睹日偏食的瞬间——至于结果相信大家应该可以预见，看完日偏食回到电脑前的时候，没有戴上墨镜的小编们几乎已经陷入了半盲状态，眼前一片金光四射……

■一直以来都有读者提出想要跟着小编们畅游各大游戏展会的建议，这一次它真的成为现实了！具体详情请见本期“读编往来”中的活动说明，想要和小编们一起前往TGS的话，就快快握起你手中的笔吧！





本期流行游戏 What's in

《勇者斗恶龙IX》 NDS （7人）

隐藏要素满载，战上一年不成问题。

——晴天

《苍翼默示录》 PS3、X360 （5人）

“莉莉”（Rachel 的 DD 技）每天要练一百遍啊一百遍！

——关键连段失误的九兵卫每天背着数公斤的大摇杆上下班练习

杂志相关

Email HYH：本期光盘没想到还有E3的试玩补完，而盼星星盼月亮的游戏道场演示《音乐方块2》终于露脸了，不看不知道，一看才知道差距啊，不过有了“师傅”领入门后，就得看自己造化了，目前方块持续中毒研究中。下期我想看看《DQ IX》在日本首发盛况的影像，不知道能不能实现，另外道场的影像希望能跟读者有互动交流切磋的氛围，快征稿吧。

为了拍日本人排队买游戏而去日本，实在是太奢侈了。再说日本人排队也没什么独门秘技，大家随便找张国内超市降价促销的照片YY一下，大致就是那样了。

Email 岑志恩：今天想看一下有什么新作的时候看到“PC games”，当时我就眼前一亮了，什么时候“新作发售表”多了这么一个新元素呢？这个对于像我这种手上就只有这么一台老掉牙的PS2玩家来说就是一个福音，因为每次看到PS3和X360上的新作宣传片段都会猛流口水，后来终于等到《鬼泣4》、《战争机器》等等一系列大作登陆到PC平台上，这可以一圆我既没有神机也可以享受如此大作的梦。以前我看“发售表”时都会想想看哪个游戏会有机会登陆PC的，现在好了，多了个PC表，省事更省心。

Email 婋宫の焱嘶：我在230期里的新作发售表里看到了PC games一栏，估计是电脑游戏，但是之前不是有小编说了电脑不算游戏机么，给一个理由……

上期发售表是特别版，为了方便大家在暑期中制定更完整的游戏计划，加上暑期又确实有《街霸IV》这样的大作，所以就加上了PC游戏。在发售表的前言里我们已经说明过了。虽然PC游戏不在我们的报道范畴之内，不过我们也没到和PC游戏势不两立的地步，大家就不要过敏了。(笑)

上海 施纪立：这次杂志里最喜欢的内容莫过于“游戏中的迈克尔·杰克逊”了，当年的“Moon Walker”我玩了又玩，且不说画面怎样，单单是音乐和MJ的舞步就让我深陷其中！没啥说的，怀念MJ还需要理由吗？内牛满面的10分。能在光盘中看到《DQ IX》就已经对这次的光盘满足了，7月9号晚上把《DQ IX》放进机器看到开场的时候，感动+喜悦就一直围绕我，当看到一位勇者冲向喷火恶龙，白魔、黑魔、武道家纷纷给予勇者帮助的时候那种感觉升华了！而这次的战斗更是让我感觉有《FF XII》的影子，和当年玩《FF XII》一样，我有种“不想让游戏结束，想永远玩下去”的愿望……

上期杂志在小编间的两大热点：《变形金刚2》和MJ逝世，都在读者群中引发了不小的共鸣，当然其中也伴随着诸如ACE飞行员写错MJ名字之类的花絮(汗)。说到“内牛满面”，这次还有一名MM读者来信对多哥“内牛满面”的中文水平表示不能忍受，看来以后这种网络用语还是要少用。最后说到《DQ IX》，这款游戏引发的争议还真是不小，喜欢的人说无愧满分，不喜欢的人说就是垃圾。其实呢，《DQ IX》自从它被决定登陆NDS的那一刻起，就已经注定它的评价肯定会出现严重的两极化了。这里还是希望大家能够认真玩过之后再来评价。

本期读者语录 杭州 夏煜鑫：说实话，我做梦都在梦想着有朝一日能跟着多哥去E3，打个下手什么的。多哥，以后去E3，试玩这一份艰巨的任务就交给我了，嘻嘻！（玛娜回复：试玩确实是个艰巨的任务，譬如说排队等待数小时的这个过程。）

读编交流

Email myheart-pshk：最近一 MM 说要买一台 NDS 或 PSP 玩游戏(原因是她的妹妹已有 NDS 一台)，苦于对该领域的知识一片空白便向我讨教，我对她有好感(我和她在同一间厂单独共同管理仓库已有大半年)，因此利用此次机会迅速拉近彼此的距离不过分吧？希望小编们能祝愿及见证又一对游戏情侣诞生，有什么祝福的话尽管向我袭来吧！

在同一间厂单独共同管理仓库已有大半年还没有行动，我只能祝福你速战速决了……

Email Cloudyland：我是一个女孩，对游戏中的很多场面很难适应，比如说杀戮的、血腥的、恐怖的、恶心的……那些游戏我玩的时候很适应的，但重点是玩过以后，我自己所重新想像的比游戏里面更残暴、更血腥、更恐怖、更恶心、还久久不能释怀，(难道我有了传说中的幻想症？)然后晚上就睡不着了，再然后就只好给老妈说让她一人睡，我搂着我老爸睡(虽然我要上高二了)……为了防止晚上睡不着我也就不碰那些血腥暴力恐怖的游戏了……P.S. 纱迦，野村哲也和你很熟吧……SNOW 大叔和你好像啊……

很明显你是一个傲娇型重口味幻想症患者，你应该多玩暴力游戏发泄一下，不然总憋在心里的话说不定哪天就会爆发出来哦……(抖)另外经你这一提醒我才发现 SNOW 的形象的确有抄袭我小编形象的嫌疑，我决定改天就向我很熟的野村哲也提出抗议。

Email 80169036：我想诉诉苦：本来我是不缺小 P 的，但是，现在没有了……同学借走后不还给我了。我追了一个星期了，结果弄得我这个星期里都闷死了，话费都用完了，打多了他干脆连我电话都不接。追到他家，门卫愣是不给进去找，干等也没有办法，最后打电话向老师求救。老师说现在毕业了，也帮不了我。最后老师帮我发了条短信给他妈，把这件事告诉了他妈，告诉她我现在就在大门口还留有我的手机号，可是我等了半个小时也没见有人出来。现在都两天了，也没见他妈打电话给我，他家比我家有钱多了，他爸妈又有势力，我以为他这幅德性就算了，没想到他家长也……没话说了，自认倒霉吧，就当好好上了堂课。不过可怜了我那机子啊，还有刚买不久的 8G 记忆棒，衰。切记，贵重物品不可轻易借人……

我初中时班上有一个高干子弟，非常之骄横跋扈，是班上公认的大坏蛋。所以一看到你的来信，同情之心油然而起。不过我劝你千万别就此罢手，以后等你走入社会之后，像类似的这种事情你会遇到很多，如果一味选择软弱退让，到最后只能成为无人同情的失败者。

太原 李政霖：托贵刊的福，本人已荣登校园流行路人榜首。话说是这样的，赤月炎炎似火烧，俊男美女穿 T 恤，于是我也穿了一件，只是此衫非彼衫，乃本人积多年之狗屎运，求祖宗告菩萨，烧香拜佛所得之，乃年末中贵社大奖所得。其色为黑，前书："Levelup.cn、1 Player、2 Player"，后写："Game over、Continue、exit"，于是乎，我从穿上至今听过不下数百遍由身后传来的"Game over"的声音(注意是疑问句)，班上不少同学更是直接点我后背的 Continue，我不得不转身，对方曰："这一看就是用手柄玩的 FC 游戏，不是触屏的 iPhone。"

原来 LU 的 T 恤有这等回头率？被人指点两下也值了。说到 T 恤，编辑部同事不少都喜欢穿游戏的主题 T 恤，有时候难免买了一样的，如果没沟通好，还会撞衫，"基情四溢"……

东莞 黎志豪：我发现不论哪一代的孩子都有被家长由某地带回家中的经验。我老爸说他那代经常被父母从池塘边拉回家，小编们那代被父母从街机厅带回家，我这一代被父母从网吧赶回家。也许若干年后我也会从某地拧着孩子的耳朵回家……

从你的叙述中来看，我发现孩子们都一样，家长倒是一代更比一代暴力啊。

Email Merlin：我是 UCG 的忠实读者，而且是忠实的女性读者，虽然从没有写过信给编辑部，可我是典型的默默支持型，从前我只有一部 PSP 的时候就开始看 UCG，对次世代游戏向往不已的我，终于在高考之后完成了从 FC 向次世代的跨越！然而变化来得太突然，现在的我仍然处于更新换代的镇痛期。具体表现为晕 3D，还不能迅速准确记住各个键位而导致 QTE 经常失败……对于一个新手(连 PS2 都没怎么玩过)，攻略是必要的！这段时间玩得最多的是《生化危机 5》，当我卡在一个地方过不去的时候翻攻略时，我经常得不到我想要的提示……为什么呢？因为我大概实在是太菜了，那篇编辑部成立特别攻略团写的攻略往往对我所烦恼的问题轻笔带过，我知道小编都是《生化》FANS，而且都是高手，所以这些小问题大可忽略而过……然而对付小兵都感觉吃力的我可是对这攻略很是无奈……

你从 FC 一步到位次世代(顺便说一下，你这升级速度也算是惊世骇俗了)，等于是从小学跳级到大学，所以最基本的地方都觉得卡。你现在正是你游戏人生的关键时期，表面上看你只是《生化 5》苦手，实际上你的敌人是所有的打枪游戏乃至整个次世代，所以才会感觉如此艰难。但只要熬过这个阶段，你的前面就是一马平川。放心好了，吐啊吐啊死啊死啊你就会习惯了……

★上海 龚顺华："华彩 E3"大篇幅报道了 2009 年新生的美国 E3 大展的盛况，大量的大作新作和"火星技术"闪亮登场，给玩家饱了眼福，让人更强烈期待游戏业的辉煌未来。

如此请求

剧本 晴天

取材《萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士》



九兵卫的编辑部日志

争论

每个小编擅长不同的游戏类型，大家只要多观察杂志里每篇文章的作者就应该能知道个大概。虽然因为工作的需要，小编要保证对所有类型游戏的熟悉，但毕竟个人的喜好不同，所以偶尔的冲突还是有的。这不，就在小九写下这段话的时候，偏向美式游戏的飞行员就和日式阵营的小编在为《勇者斗恶龙 IX》的优缺点争论了起来。这样的情形，估计在很多玩家相互交流的时候经常能发生。争论本身并无恶意，相反而是一个表述个人观点并增加了解与沟通的过程，所以并不是坏事。

最后说点题外话，提到各个小编擅长的游戏类型，大家如果能说出每个小编 5 个以上特别有"爱"的游戏或系列，那也可以算得上读我们杂志比较细心的了，感兴趣的读者不妨试一试帮小编对号入座。

本期读者语录 宜昌 小 5：暑假就要到了，鉴于天气炎热，我觉得早晨起床跑半小时步，上午趁着清凉写写作业，中午美美地睡上一觉后，下午掏出小 P 与朋友尽情游戏，有时间还可以拉上 MM 去游个小泳……(玛娜回复：很美好的暑假计划，惟一的问题就是能否坚持……)

Email Mr.Fantasy：今天，也就是 7 月 15 日。我和我姐姐在去买 UCG 时，发生了一件让我不知所措的事情，一名 6、7 岁大的小女孩拿着几朵玫瑰花跑了过来，拉住我姐姐的脚，打死不放，那女孩望着我们说："买一朵花吧，10 元一朵！"我的妈呀，那么贵，敲诈啊。我准备给时，我姐姐阻止我了，说不可以给，我也很无奈，我姐姐还在"威胁"那名女孩，说不放开就报警，但没用啊。唉……这世界上真有那么多可怜的孩子？

如果是和 GF 一起逛街的话，买一朵玫瑰也就算了，但这是和姐姐一起去买书的路上呀……总而言之，现在卖花小女孩的眼光和业务能力越来越差了。

体感游戏综合症 剧本 炎骑士



Email 啤啤熊：我又失去了一个兄弟，他为了钱出卖了我。他曾经是我青梅竹马的兄弟，却为了一台 PSP 出卖了我。在不久前他借了我的 PSP 玩，过了两个星期他说坏了（掉下水），他还说过一段时间会还我 1 千元，所以我就原谅他了。又过了一个星期我觉得既然是朋友，叫他还我钱不太好，所以说不用还钱，只要把机器还给我就行，然后他又说借给了别人（修好了）。当时出来不少的新游戏，我就叫他还给我玩一下，他又改了口供，说那人搞不见了。过了几小时他妈妈来找我叫我把 PSP 拿回去，说他每天晚上都拿来玩很晚才睡。我就很冲动地跑到他家，拿起枕头往他脑袋打下去。大叫一声"你骗我！"我顿时知道我的 PSP 不见了……兄弟也不见了……15 年的感情就化成乌有……大家以后要带眼识人。

又是一起由 PSP 引发的血案啊！其实呢，我觉得是个人就有缺点，而像这种贪小便宜的缺点算是相当常见的。而且交朋友不能光看缺点，朋友身上的优点同样很重要，甚至更重要。如果因为这么个事情让 15 年的兄弟绝交，我觉得有点过了。以前就有读者朋友总结过：不要外借主机，如果能坚持这一点，不知能少掉多少麻烦。还有，你为什么要说又呢……

Email LAN 龙莲：各位小编们好啊！我今天终于把高一的 9 科全都考完了。一身轻松的我用比《最终幻想 X Ⅲ》出得还快的速度一脚离开校门，另一只脚马上跨入了最近的电玩店，锁定目标 UCG，接着我用比抄答案还快的速度抄起来就闪回家（月结）。我那被考试所折磨得寂寞却又略带一点空虚一点迷茫的心，随着 UCG 的到来，被高温幸福地氧化还原了。回到家后，直接把书包用力扔出一条抛物线（该抛物线公式：Y=X/3+1），扔到了 Y=X^~2 以外的空间去了。接下来……哇哈哈哈……（坏笑，奸笑 AND 不怀好意地笑中）

你才上高一，就已经学习中毒成这样，不知到了高二高三会变成什么样子啊！请注意，学习不丧志，不要过度沉迷学习哦！

廉江 何中磊：得到一个消息，星座决定一个人玩什么游戏人物。白羊座：战士类；金牛座：法师类；双子座：战斗法师；巨蟹座：圣骑士；狮子座：狂战士；处女座：高智商人员；天平座：格斗家；天蝎座：实战派；射手座：找破绽高手；水瓶座：爱枪一族；双鱼座：召唤师。

根据在编辑部内的随机抽查结果来看，你这个消息的准确率为 50% 以上，比一般的星座运势准确度高一些。不过编辑部内的诸多魔羯座人士对它表示了强烈的不满，至于原因你就自己领悟吧。

佳木斯 王新：拜国内 D 版商所赐，《街霸 Ⅳ》破解硬盘版放出种子下载，我起初抱着试试电脑配置的态度下的（汗），毕竟没有次世代嘛（再汗），安装后，特效全开，没想到配置并不高的本本竟然可以全速运行，实际画面均在 60 帧以上，着实让我惊喜一把，从而爱不释手。本以为会自娱自乐，没想到很多同学看到《街霸 Ⅳ》，非常感动，有很多曾经是街机上的老手，很多招式还有一定的熟练度，更可恨的是一些隐藏着的高手，告诉他们如何操作后，竟然技术非常牛 X！都说小时候玩《街霸》玩到大的，呵呵，此时我想到以前 UCG 上的一期特企——《我们生来是卡饭》，当时我还认为花如此大的篇幅多么浪费，现在终于明白了。的确，卡普空的游戏影响一代人啊！于是最近几天我们天天战《街霸 Ⅳ》，很多同学都在我的带领下，玩起了《街霸 Ⅳ》，呼呼！不过有一点，几乎除了我之外，没有人知道《街霸》已经出第 4 代了，晕！

纠正一下，卡普空的游戏至少影响了两代人（如果 10 年算一代的话）。不过从你的信中我倒是有不同解读——《街霸 Ⅳ》的系统变化不大。（笑）

★Email 王柏淇：小小战场女武神，虐杀街霸恶魔魂。杀戮光环德雷克，无名英雄是战神。

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.13

我有一台 X360，很快放假就能玩到了！但接下来还要补课，明天家长会（T_T），后天告别班会（高二分班），尤其是万恶的补课让人不爽啊。看到 230 期上众小编"睡觉睡到自然醒，玩游戏玩到手抽筋"，心都碎得稀里哗啦的……进了名校，就得当乖男啊，尽管我玩的还是不少啦！在我们二中的历史上，长假从来不超多 28 天，剩下的全是补课，历史悠久。

——呼和浩特 赵弋杰

解析8

"以为到了暑假就可以悠然自在，那只是小孩子的一厢情愿"（引用某人的说话语气）。冒着酷暑坐在教室里汗流浃背地听老师讲试卷，和坐在家里的沙发上吹着空调、吃着水果打游戏，这就是现实与理想的差距。至少在国内，暑期补课可以说是学生们度过假期的一个最习以为常方式，尤其是毕业班。盘算着什么时候能过上完整的 60 天暑假并没有实际意义，合理规划好剩下的时间该如何分配才是关键。说白一点，两个月的暑假自有两个月暑假的过法，但哪怕只有两个礼拜的假期，只要玩得尽兴同样能留下一段不错的回忆。这和时间的长短并没有直接的联系，相信很多人都有同感。

换一种心态享受暑假

俗话说"心静自然凉"，虽然道理很老套，但绝对适用于每个因为得不到理想的暑假而发牢骚的学生玩家。因为即便是补课，暑期的上课时间以及学习压力都要比平时减少很多，只要适当调整一下心情，换一种心态，学习和游玩之间其实并不存在什么不可调和的矛盾。白天提高一下学习效率，晚上全力投入游戏时间，该正常休息还是正常休息……这样的生活也肯定要比整天呆在家里玩游戏要充实得多，大家认为如何呢？

本期话题：

①暑期的游戏计划；
②你怎样来调整学习与补课的关系。

本期读者语录 呼和浩特 张晨：你们说自己的明信片像成就一样好拿，但有像《降世神通》这样的好拿吗？
（玛娜回复：《降世神通》怎么能说是好拿呢，应该叫白送才对。）

重庆 郑冠东：227期UCG中，纱迦说："那我在此再预言一句，我不认为PSP-3000绝对不会在2010年还没到来之前还不被破解……(后略)"看完之后我想到了前几次的考试题中有一题如此写道："下列说法不能有力说明古人类并非起源于非洲"可以看出，在这个句子里纱迦拐了4个弯，译后为"PSP-3000会在2010年到来之后被破解。"，而考试题则拐了2个弯，译后为"下列说法能有力说明古人类起源于非洲"，显然，纱迦功力强多了。

看UCG，做特训，考试无往不利（-_,-）！

Email 黎明：自己开的小店，牌匾是《生化危机 安布雷拉历代记》。

作为一间服装店来说，你的牌匾口味也太重了吧……当然了，如果你开的是雨伞店就非常切题了～



Email 晓瑞：我是一个今年参加完高考的考生，考试之前我斗志满满，为自己定下假期计划：先通关《生化5》，然后《鬼泣4》、《忍龙2》等等，一个也不能少。现在X360购入已经有一个多月了，而我通关的游戏也只有《生化5》，很多游戏只是浅尝辄止。X360是我期盼了两年的游戏机，可如今竟然被冷落，这是我始料未及的。有时候自己在家一整天也未必会碰X360一下。我的X360不会三红是肯定的了，可是当初的斗志却荡然无存。编辑们因为工作需要，肯定每天都要玩游戏，想必也不会遇到我这种情况。我的这种情况虽然算不上是苦恼，但也让我多少有些郁闷。对此，我也只能说游戏不是我生活的全部。小编们对此怎么看？

随着考试的结束，伴随假期而来的空虚已经成为了最近来信中最常出现的关键词，其实大家大可不必逼着自己一定要玩很多游戏，还有很多休闲方式都可以成为暑假中的选择，像是和朋友一起出去做一些户外运动、选个时间出去好好旅游一次，相信当你在这些活动中找到乐趣后，就会忘记郁闷了。

北京 何轼：暑期买了台X360，因此看到杂志上PS3购机板块时感到一丝痛楚，我买时候3000多呢T_T，现在还在降价，心理不平衡！需要用Couki的队服，雷电和九兵卫的《苍默》摇杆，炎骑士的疯兔，晴天的神机版《工作室》，星夜的眼神，胜负师的棒棒糖，多边形的小孩儿，以及玛娜的热吻来安慰。

你要我的疯兔也就罢了，你连小多边形都不放过，不怕我们报警把你当人贩子抓起来吗？我现在已经在着手查阅《刑法》了，看看你将要犯的是哪一条……



长春 周莹：说到我们学校其实还不错，周边商店非常多，买UCG也方便，而且关键是有家电玩店！而且它最近扩大店面，开了家电玩吧！六个座位加一台正中央的大电视，对我来说简直是梦境一样的地方！不过……以前就不敢踏进那家电玩店，因为在下是"无机族"，觉得进去了也没什么可聊的反而尴尬，尤其我是女生，更觉得不太好沟通……要是男生反而容易混熟。所以现在也从未踏进过"电玩吧"，只能流着口水远远地看……小编们不妨给我提提建议，比如该谈些什么话题，该说些什么拉近与店主的关系，至少不太生疏？

电玩吧这种东西……难道像女仆咖啡店一样是让ACG迷们坐在一起聊天的店铺？如果是这样，那么建议你拿一本UCG或者一台掌机这种可以表明游戏迷身分的物品进去，之后就不用管了，相信其他男生们会主动上前担负起搭讪的职责的。

玩家的终极梦想，UCG助你美梦成真！

游戏机实用技术 TGS 2009 梦想之旅

在一名球迷的梦想列表里，一定有"亲临世界杯赛场"；在一名歌迷的梦想列表里，一定有"亲临偶像演唱会"；在一名玩家的梦想列表里，一定有"亲临TGS会场"！

东京游戏展（Tokyo Game Show），是全世界最大的面向普通玩家开放的游戏展会，一直以来是中国玩家梦寐以求的梦想之地。《游戏机实用技术》自2004年以来，是国内惟一一家坚持每年亲临TGS现场报道展会盛况的游戏媒体，为的就是让中国的玩家也能有如身临其境的同感。而在今天，我们不仅将继续坚持这个优良传统，还将首次带领玩家同赴TGS，让玩家与心目中的偶像游戏制作人亲密接触，并将随玩家一起踏平秋叶原电器街，更有机会领略东瀛异国风光，实现玩家的终极梦想！

TGS 2009梦想之旅，从现在就开始启航！

加入梦想之旅的方法

第一、填写本页背后的报名表，并将活动印花贴在信封背面，在8月20日之前（以邮戳信息为准）寄回编辑部（兰州市耿家庄邮局99号信箱，邮编730000）；

第二、我们将先从报名参加的读者中抽取十一名入围者，然后再从中抽选出最终的幸运儿与我们共赴TGS，而剩下的入围者自动获得入围奖。入围者将获得我们专人的电话与邮件通知；

第三、最终幸运儿将在第一时间获得通知，请尽快准备好相关资料与护照，并准备与UCG小编一同出发，前往东京参加TGS盛会！

本次活动共设以下奖项

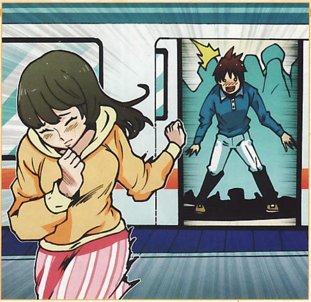
幸运奖 一名
获得与UCG小编共赴东京参加TGS 2009的机会

入围奖 十名
获得880元VGL北京首演门票一张

纪念奖 四十名
获得TGS 2009现场赠品一份

※报名表格与活动印花就在本页背后。

主办方：游戏机实用技术杂志社
特别赞助：Video Games Live



最忠实的外貌协会会员

长春 周莹：在借同学的小P玩《异说 最终幻想》的时候，一直很喜欢可爱又帅气的吉坦同学，不过因为不了解《FF IX》，当吉坦使EX必杀技的时候我被雷到了，天哪，居然变成了一只粉红色的猴子……正常状态只有猴子尾巴很可爱，可是完全变成没穿衣服、长着长毛（还是粉红色）的猴子……我不能接受啊（T口T）！这以后我就不敢使用EX技了，尤其是最后一击，要不就会出现镜头绕着一只摆着胜利POSE的粉红猴子转了一圈又一圈……

我的暑假

Email 蚂蚱" a：我每天早上六点半起来跑步到六点半，七点半吃完饭后休息一会。八点半上家教，补数学。十点半下课后休息半小时，然后写作业到十二点。下午一点半又要搞学习，到两点半后休息半小时。三点学英语到四点，休息半小时。四点半写作业到五点，休息……晚上才是我的PSP时间……哎~高中生命苦啊！

对于你的遭遇，我觉得引用呼和浩特赵弋杰同学的一句话回答非常适合：游戏？学习？暑假中必须做出选择的两件事！很明显，广大同学会选择前者，但父母家长会帮你选择后者，什么时候两者倒过来，这世界就大同了……



最受伤的读者

Email wt.zz：今天照例上日语课下午照例乘地铁回家，看到一MM在同一个门上地铁车厢。期间MM一直靠着门站，我和她在同一地铁车厢中间站着，MM也向这里撇过几眼。后来发现MM竟然和我是同一站下，我本来打算上去XX（编注：是搭讪吧？），但是门一开MM头也不回就一路小跑走掉了。我瞬间石化啊，是不是我被当成坏人什么的了，三次元什么的最讨厌了。

仿佛亲眼见证到了一个正常男性向着二次元宅男转变的全过程……简直是太残忍了。

最疑心的读者

Email 450100852：是不是每次我每期发邮件给你们答中奖问题，如果你们在邮箱里面回答了我的问题，下一期的中奖名单里就不可能有我中奖的份？如果是的话，我就希望你们不要回复我了，因为我等了中奖等了一年多了……

游戏机实用技术 TGS 2009 梦想之旅

注意事项：

1. 参加活动的读者请务必获得父母的许可，一旦您幸运入选，我们也会要求与您父母进行沟通；
2. 杂志社会负担如下费用：办理签证所需的费用（不包括办理护照的费用）、从编辑部所在地前往东京的往返路途费用、日本当地的酒店住宿费用（四星级酒店标准间）、行程所列用餐与旅游专车费用、境外旅游人身意外保险费用。除此以外的私人费用请自行承担；
3. 本活动最终解释权归游戏机实用技术杂志社所有。

（请务必如实填写，我们将为你的所有资料严格保密）

姓名 ________ 性别 男□ / 女□ 出生日期 ________

家庭住址 ________ 邮政编码 ________

职业 ________ 工作单位/学校名称 ________

住宅电话 ________ 移动电话 ________ 电子邮件 ________

母亲姓名 ________ 职业 ________ 工作单位 ________ 联系方式 ________

父亲姓名 ________ 职业 ________ 工作单位 ________ 联系方式 ________

在您寄出报名表之前，我们友情提醒您：

1. 为了尽量节约中奖后办理签证等相关手续的时间，如果条件允许的话，请考虑提前办好护照。
2. 本次TGS之行的预计行程是9月21日出发至9月28日返回，请考虑您能否在这段时间里申请到假期。

※请保持字迹清晰工整，表格保持平整。本表格复印有效。

游戏机实用技术 TGS 2009 梦想之旅 活动印花

◀请将此活动印花剪下并贴在信封背面，本活动印花复印无效。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

BLAZEPRO® 超技

本期奖品由
超技电子商行独家提供



特别奖 3名 超技 X360 专用街机摇杆



一等奖 5名 超技 Wii 无线经典手柄



二等奖 5名 超技 Wii 有线经典手柄

三等奖 5名 超技 Wii/NGC 通用 128MB 记忆卡



7A 互动信箱礼品名单

大奖 超技 X360 专用街机摇杆

珠海	罗培坤	无锡	余　兴
石家庄	吴志伸		

一等奖 超技 HDMI 线材

吉林	陈　胜	开封	刘　强
平顶山	冯文超	桂林	陶　嫒
衡阳	黄昌文	上海	王文竹
北京	雷　硕	秦皇岛	吴家珍
九江	李少凡	汕头	张文卓

二等奖 超技 NDSL3 合 1 保护壳套装

天津市	窦建旭	南京	许莉莉
郑州	黄　光	淮南	杨伟乾
南京	刘玉军	重庆	张　茹
保定	宋　平	韶关	赵　豪
武汉	王柏宏	深圳	周　毕

特别放送 超技各类电玩周边（随机抽取）

桂林	陈　峥	温州	王玉佳
北京	郭　强	上海	魏　宇
青岛	李明亮	惠州	徐敬连
上海	潘净娴	长沙	杨定航
天津	田　甜	兴化	张　娟

本期特别放送 10名
超技各类电玩周边（随机抽取）

本期问题

1. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
2. 如果 10 分为满分的话，本期特刊你会打几分？请说明理由。明年暑期还想再看到暑期特刊吗？

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《菅野洋子的音乐世界》，定价：28 元；《超级机器人大战 OO 秘藏资料集》，定价：28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价：28 元；《英雄传说 空之轨迹系列珍藏画集》，定价：28 元；《终结者 2018 官方电影指南》，定价：28 元；《终结者 2018 官方小说》，定价：16 元；《古墓丽影次世代典藏》，定价：25 元；《CLAMPHOLIC 20 周年回忆录》，定价：25 元；《这个管家 收藏～～黑执事记录全集》，定价：22 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《魂之写真～～大久保笃精选集》，定价：22 元；《爱图 e 族》第 6、9 辑，定价：19.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4 辑，定价：9.8 元 / 辑；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《四叶草》第 1、3 辑，优惠价：11 元 / 辑；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16 元；《游漫》第 1 辑，定价：19.8 元；《模魂志》第 33、34 期，定价：15 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
E mail：acg@vip.163.com

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期， 第 43 ～ 45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。《卡牌 · 桌游》第 1 辑，定价：15 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱
《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-4863066
E mail：yxcz@263.net

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 19、22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 65、67 辑、第 73、75、77、80、82、84、87 ～ 90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 99、104 ～ 115 辑，定价：9.8 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 21 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》、《PSP 专辑 VOL.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.5》定价：12.00 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
E mail：pgking@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 173 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215 ～ 217 期，定价：12 元。总第 220 期、总第 223 期～ 228 期、总第 230 期，定价：9.8 元。总第 229 期、总第 231 期，定价：15 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期，定价：19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
E mail：ad@ucg.com.cn

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 30 辑、第 33 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1 ～ 5 辑、第 7 辑，定价：9.8 元；第 8 ～ 11、14 ～ 18，定价：12 元；第 20、24、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、9 ～ 11、13、19 ～ 22、23 辑，定价：9.8 元；第 26、27、28 辑，定价：12 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《潜龙谍影 极限生存》专辑，定价：38 元。《PS3 专辑》第 5 辑，定价：32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱
《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
E mail：gamers@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

我在6月13日买了一台双65nm的X360 Arcade港版，电源是150W，内置记忆体是512MB，语言设置中英文有两种选择（卖家说这是最新主机独有的）。后来我发现包装盒上写的主机内存却是256MB，于是就问卖家怎么回事，而他就说是包装盒没更新，只要主机内置记忆体是512MB就没有问题。所以我想问问我买的是内存512MB的主机还是焊接记忆卡修改得到的主机呢？（主机上的生产日期是20090327）[k one]

双65nm的新版X360主机由于都是采用内置记忆卡，所以比较好的辨别方法是在没有插入其他外置记忆卡的情况下进入主机"系统设定"下的"储存装置"一栏，如果这里显示为"MU"且有322MB的可用空间（默认的512MB中会预留一些空间用于存放系统文件，所以实际容量会小一点），就表明你的主机为原装512MB内存的主机，反之有"记忆闸"设备显示则有可能是商家在主机内部焊接了记忆卡，用老版256MB内存的主机来冒充新主机。最后关于包装的问题可能是因为主机是通过非正常渠道进入国内，包装和机器一般是分开运输的，所以最后包装在一起才无法一一对应，不过这并不会影响主机的使用。

我的双65nm X360在朋友家及电玩店1366×768物理分辨率的42寸、37寸液晶上接HDMI端子可设置为1080p，但据我所知这种分辨率的电视绝不可能是FULLHD全高清，最高也就只能支持到1080i。而我家的电视是康佳47寸的"i-sport08奥运珍藏版"，采用LG的FULLHD硬屏，物理分辨率为1920×1080，自带HDMI 1.3版本的端口，但接HDMI（换了几根不同的HDMI线，包括北通线）后一设置就显示无信号，10秒后主机自动回到720p或1080i，不过拿步步高HD903的DVD（支持1080p显示）接HDMI端子设置却一切正常，所以我想了解以下几个问题，不然花钱买的东西不能完美总是心中不爽：①X360的端子是1.2版的，会不会不支持电视1.3版的接口？②秋季更新的版本低（7363版文件）会不会导致不能设置为1080p？最新的文件版本是什么？③会不会有可能主机本身就不是真正的1080p，因为以前没有HDMI接口的主机最高也就支持1080i。[jingson1973]

①HDMI接口的版本是向下兼容的，也就是说不同版本之间的接口和端子是可以混用的，只是某些高版本的功能无法完全实现而已，这并不是造成电视无法显示图像的原因。②结合你目前的情况来看，无法输出画面很有可能与秋季更新版本过低有关，建议你直接将主机连上LIVE升级（一是为了确保文件的完整性，二是保证和官方推出的最新补丁版本同步）到最新版本再进行测试。③X360主机在进行系统更新之后已经完全支持1080p显示输出，这一点完全不用怀疑。

①最近真是全民格斗啊！由于所有身边的人都在玩《街头霸王IV》，所以为了好好体验格斗游戏的魅力，自己也想购入PS3用摇杆。目前看好了两款摇杆，一款是《苍翼默示录》主题PS3摇杆，一款是HORI的"PRO3"摇杆，不知其中哪款更好呢？当然是要最适合《街头霸王IV》且性价比高了。②"三和摇杆"是什么意思，因为在网上问商家时总听到摇杆是三和的回答，它真的很好吗？[枫岚]

①你所看中的两款摇杆其实都是HORI生产的，其中《苍翼默示录》的主题摇杆和"PRO3"的大小相似，做工接近，但前者的按键全部是焊死的，而后者可以买回来自行更换按键，因此更适合玩其他类型的格斗游戏。②摇杆领域中所说的"三和"是指街机配件的品牌（"清水"也比较有名），它们的质量和街机原版配件类似，手感和耐用度均很高，不过成本也不低，你可以根据自己的需要进行购买。

①最近买了第二台PS3，可是不知道怎样才能把旧机器里的东西全搬到新机器里，视频或图片可以用U盘拷，但是有些存档却不能复制，另外之前我下载的更新和网购内容是不是全要重新下载？②PS3里的"备份"是什么意思？备份的是什么？备份了有什么用？可以在别的机器上还原吗？③我用新机器玩《使命召唤 战火世界》的老兵难度，突然在想游戏里的奖杯系统到底是怎么运作的？比如老兵或困难难度全通关奖杯，系统是怎么判断我能否获得的呢？是不是一定要在同一台机器里玩通所有老兵关卡才可以？如果我自由选关跳着打老兵难度，如果最终全部过关可以解开这个奖杯吗？④听说复制存档会解不开奖杯，那我复制一个打到只剩一关没过的老兵难度存档，最后打通它就可以获得全过关的奖杯吗？另外输密码会影响奖杯，但我只输一次密码，把方便拿的奖杯全拿了之后再删档，那些被影响的奖杯还可以获得吗？[雪の伴]

①不能复制的存档是无法转移的数据，即使使用系统自带的"备份"功能也不行，而下载的更新和网购内容不能通过普通的移动存储设备进行转移，但使用系统自带的"备份"后进行"还原"可以正常使用，但必须保证你是在同一台主机上进行这两项操作。②PS3主机的"备份"功能是将当前硬盘上包括视频、图片、下载游戏以及好友信件在内的所有内容打包转移到备用硬盘上（如果没有现成的移动硬盘，也可以购买普通的硬盘和硬盘盒套装，且硬盘容量要大于PS3主机的硬盘容量），如果你为PS3更换了新硬盘，那么使用"还原"指令就可以将备用硬盘中的全部数据恢复到新硬盘上。③老兵和困难难度全通关的奖杯必须使用同一个账号玩通对应难度才能获得，当然选关打也是可以的，只要最终你通过了所有关卡的对应难度即可。④为了保证奖杯系统的公平性，基本上对应奖杯的游戏存档都是无法复制的，本作自然也不例外，因此你想投机取巧获得奖杯的想法并不现实。另外开启了游戏中的作弊码将无法获得任何奖杯（即使满足了条件也不行），再加上奖杯是和你当前运行游戏的账号挂钩，所以单纯地删掉存档并不会令奖杯消失，之前获得过的奖杯也无法重复拿取。

不久前买了一张《生化危机5》中文版的碟，而在这之前我已把英文版的镜像装在X360硬盘上并有存档。我把中文版的碟放进机器（港版单65nm）后，显示的还是全英文，于是我就退出了，之后想再进入游戏就不行了，光盘读取一会儿就黑屏，只能重启。试过很多方法，例如把之前的镜像删掉、把存档删掉、换账号、把系统语言调成日文等等还是不行，最后甚至连英文版也玩不了了……这个情况没有出现在其他游戏身上，我尝试着把硬盘拿掉再开机却能正常进入游戏，并且是全中文的，难道是我的硬盘出了问题？[gtazxj]

你所说的中文版虽然是由其他玩家以美版为基础进行制作，但由于中文补丁是直接储存在光盘上，所以当你运行游戏光盘时，系统还是会优先读取硬盘上已经储存的游戏镜像，并显示英文界面，进而形成冲突造成黑屏。如果想正常进行游戏还是建议你直接取下硬盘，从光盘直接运行，你并不用担心硬盘出现了故障。

前不久买了一台松下32寸的液晶电视玩X360，画面效果的确很好，可是最近想怀旧一下PS2时，发现用液晶电视玩PS2的效果很差，而且画面还有拖影，最后只好换上以前用的29寸CRT玩，画面一下子就好多了，和液晶比简直是天壤之别。请问为什么液晶玩PS2的效果会如此差呢？是什么原因造成的？看来想怀旧上一代主机的话，家中还得留一台CRT了，不知道电脑的液晶显示器情况是不是也一样？[fc84364949]

你所谓的"效果差"除了使用的视频输出线材差别外，从CRT纯平显示器和液晶显示设备的成像原理分析，在表现动态或高速运动画面时，液晶显示器的实际效果的确略逊于CRT显示器，偶尔会出现"拖影"现象。另外随着目前液晶成像技术的不断提高，其实市面已经很难找到出现类似现象的液晶显示设备，当然如果你坚持使用CRT显示器玩PS2游戏也是没有任何问题的，毕竟每个人使用主机的习惯不同嘛。

本期读者语录 怀化 丁洪文：和当年读大专不同，现在我已经拥有一台用自己工资买的PSP了，由于现在的学校为了让学生们认真学习，所以寝室里除了照明灯就没有其他通电设备了，而拥有掌机的我课余生活自然比室友们丰富多了。晴天回复：看样子你现在已经是寝室里的风云人物了吧？（笑）

@ PS2版《哈利波特与魔法石》中消灭掉马尔福后去上草药课，虽然地点是找到了，但是和前面几个任务的流程好像不一样，怎么直接就进入迷宫了？而且中途咬人的植物不知道用什么魔法将它打晕，去了两次都迷路，现在我到底应该怎么办啊？[赵捷]

进入迷宫先按照正常的顺序来到有咬人植物阻挡的区域，注意观察场景中的圆木上其实有一个按钮，使用Flipendo魔法触动按钮打开新的通道，然后通过尽头的桥会在闪光的地点获得新魔法Diffindo，最后在有大片咬人植物的区域先对它们使用Flipendo魔法让其枯萎，再使用Diffindo魔法就能彻底消灭了。

@ 最近爱上音乐游戏，于是买了张《吉他英雄 畅销金曲》却发现玩不了，听别人说要连接麦克风或其他组件才能玩，难道用普通手柄不行吗？如果真要买，这一套装备大概要多少钱呢？[High Man]

本作并不支持使用普通手柄进行游戏，要想玩到游戏中的全部内容最好能购买官方推出的吉他、麦克风、架子鼓这三种专用控制器（每一种控制器对应游戏中的一种模式），它们在国内的售价总合大约在1300元左右。



▲官方在游戏发售时也同步推出了"麦克风和架子鼓"的组合套装，方便已经购买了吉他控制器的玩家。

@ PS3版《生化危机5》中双人合作时的分屏太小了，和朋友一起玩得很辛苦，打电话问过香港的朋友说可以改变分屏的模式，但我又找不到选项在哪，这到底是怎么回事呢？[FrankyShiu]

如果是在一台主机上进行双人游戏，那么系统默认的分屏方式是无法更改的，如果想让视野变得更加开阔，比较好的解决办法就是使用局域网联机了。

@《高达无双2》中有关スレッガー的故事模式怎么才能进入呢？我是用クエス把他打出来的，但是スレッガー的故事模式一直显示"????"，之后我又用エマ把故事通关并把有关スレッガー的任务完成了，同时收到来自スレッガー的信件提示可以使用スレッガー故事模式，但最后在选择画面还是不行，难道还有什么其他的条件我没有满足吗？[talesofdestiny]

要进入スレッガー的故事模式除了将エマ的故事模式通关外，还需要在自由模式等其他模式中让スレッガー和セシリー、ラクス、ル－三人的关系提升到好感以上才行。

@ ①最近在玩《真·三国无双5 帝国》时发现圣骑士装与独角兽装无法获得，我现在一共有三个存档，一个是我自己通了黄巾与乱世两个剧本的SAVE，剩下的两个是我朋友自创人物的NEW GAME存档，我在通关后没有在编辑模式中找到这两件衣服的任何组件，到底是为什么啊？②《薄暮传说》中丽塔附带"OVL消耗缓慢"技能的武器该如何获得，我现在已经通关了，发现合成里根本没有带这个技能的武器，另外刷G值带哪几样技能与装备比较好呢？[wp5418007]

①圣骑士套装需要在"争霸模式"中选择男性武将，并保证在没有一次背叛和下野的情况下通关即可获得，独角兽套装的获得方法类似，只是必须选择女性武将。最后要提醒你的是，如果通关后不保存记录，新部件是不会出现在编辑列表中的。②"OVL消耗缓慢"的技能"リミッター"最初是附带在名为"イージープレイ"的锁系武器上，它可以在"水と黄砂の街 マンタイク"的商店买到，而且只有在已经持有该武器的情况下，后续的强化武器才会出现在合成列表中，和你的进度是否通关并没有关系。刷G值比较简单的方法就是让参战的所有同伴装备伤害强制为1的技能"1ダメージ"，然后玩家操作丽塔不断使用水属性的全体攻击タイダルウェイブ即可，后期面对HP较高的敌人，配合调高战斗难度（ハード下1.5倍、アンノウン为2倍）和装备饰品ブルーダイス（GRADE1.2倍），这样差不多2分钟就能获得100以上的GRADE，效率非常可观。当然使用这个战术也有一些要求，因为攻击时OVL槽的增加量是来得及回复LV1的，如果想一直使用LV3的OVL，则建议选择多个敌人的连接战斗。至于TP的消耗，除了利用LV3的OVL效果之外，装备技能"リスキーリング"（术、技TP消费1，防御大幅下降，在ナム孤岛兑换）或"リミッツボーナス2"（OVL发动时一定几率TP全回复）等都有一定辅助作用，饰品方面则推荐皇帝の威光（OVL增加量上升）和ワンダーシンボル（术咏唱后硬直时间减少）。最后根据游戏的设定，使用水属性术攻击有水属性耐性的敌人会减少G值，因此不要选择有水属性耐性的敌人，同时也要注意其他同伴的武器和术、技的属性。

问答接待室

虽然在暑假之前就预料到了游戏内容相关问题的数量会较以往有明显上升，但让人没想到的是，仅从目前收到了信件来看，不同读者的"怀旧"游戏就涵盖了上半年的热门作品和好几年前的家用机或掌机游戏，光是查阅相关资料就让自己忙活了好一阵子，当然晴天也希望自己的解答能够帮助到有需要的读者（笑）。最后为了满足部分读者的要求，以下就为大家补上《剑、魔法与学园2》的新手难题，看来"《世界村迷宫》系列"所掀起的热潮的确已经让不少玩家迷上这种类型的游戏了，当然如果想完美本作的话，还是要做好游戏时间上百的思想准备哦！

《剑、魔法与学园2》中选择学科时遇到了难题，有的学科不知道要如何选择性格、种族和分配点数，因为这将直接关系到游戏战斗的难度啊，如果能把全学科所需要的各种条件都说明一下就好了（包括隐藏的狂战士、堕天使那些）。[shenyuan_boy]

缩写对照	
种族	
Hu：ヒューマン	Fe：フェルパー
El：エルフ	Ba：バハムーン
Dw：ドワーフ	Di：ディアボロス
Gn：ノーム	Ce：セレスティア
Kh：クラッズ	学园
Fa：フェアリー	ク：クロスティーニ
	ブ：ブルスケッタ
	パ：パニーニ

和前作一样，在创建人物时可以通过反复退出来刷取较高的初始分配点数，这样在选择职业时的灵活性就会相对高一些。而由于篇幅的限制，以下表格中的种族都进行了缩写，你可以按需要进行选择，当然不要忘记有些学科有性格限制，或只能在特定的学园才能选择。

学科	力	知惠	精神	生命力	素早さ	运	种族	性格	学园
普通科	–	–	–	–	–	–	全	–	ク、ブ、パ
战士	12	–	–	–	–	–	全	–	ク、パ
格斗家	12	–	10	10	–	–	Hu/Dw/Gn/Fe/Ba	–	ク、パ
魔法使い	–	12	12	–	–	–	Hu/El/Fa/Ce/Di	–	ク、ブ
レンジャー	–	–	–	–	10	12	Hu/El/Fa/Gn/Kh	–	ク、パ
人形遣い	–	12	–	–	–	10	Hu/Kh/Di	中立	ク、ブ
剑士	12	13	9	12	11	9	Hu/Dw/Ce/Fe	善	ク、パ
忍者	12	11	11	12	14	15	Hu/Kh/Di	恶	ク、ブ、パ
アイドル	6	6	12	12	6	16	全	–	ク、ブ、パ
ガンナー	12	–	–	10	10	12	Hu	–	パ
精灵使い	–	13	13	–	–	13	El	–	ブ
狂战士	18	–	–	18	12	10	Dw	–	パ
炼金术师	10	15	13	10	8	13	Gn	–	ブ
风水师	–	13	13	–	–	19	Kh	中立	ブ
贤者	6	19	17	6	–	–	Fa	–	ブ
ビースト	15	–	–	13	18	10	Fe	–	パ
龙骑士	15	10	13	15	10	13	Ba	善	ブ、パ
死灵使い	–	15	17	–	–	15	Di	–	ブ
堕天使	15	14	–	15	15	–	Ce	恶	ブ、パ

本期读者语录 湛江 文伟：今天中考完了，感到很失落和无聊，有种空虚感，不知道小编们以前考完试会不会有这种感觉。晴天回复：其实当年小编们考完都有一种如释重负的感觉，作为一个学习阶段的结束，感到空虚也许在所难免，关键就看你用怎样的心态去面对了。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



★《DQ9》的出现彻底让自己的生活规律发生了变化，每天基本上都会在游戏里泡10个多小时，连做清洁和做饭都完全没有了动力，不知道这次的"堕落周期"会持续多久呢？ —_—b

☆某天从电视上无意中看到"快乐女声"居然又恢复举办了，目前入围的前十强中走中性风格的选手还是受到了不少粉丝的追捧，老实说自己还是无法接受这种造型，如果说第一次是新鲜，第二次估计就是闹心了……

★截稿前几天又遇到"台风过境"，不过这次因为台风是从市区直接穿过，所以和之前的小打小闹的确不是一个级别，不但晚上睡觉时就听到窗外不停地发出巨大声响，第二天上班途中还发现好多树木都被连根拔起。当然短暂的恶劣天气也带来了一些好处，那就是让气温下降不少，现在反倒不需要开着空调就能睡得很安稳，享受自然流通的空气也是各位玩家需要在暑期需要注意的事情哟！

本期个人签名

财务状况继续恶化中……



★7月22日有日全食可看。这条消息意外地引发了我的回忆——想起20年前看日偏食的事情了。当时自己还是小学生，从《十万个为什么》里查到日食的信息，然后告诉我们的校长，校长拍板决定全校放假看日偏食。印象最深的是当时有人把刚拖了地的拖把浸在水桶里，然后从污水的倒影来看日偏食，实在太强了。当时书上就已经记载了2009年的日全食，一转眼间20年过去了，那些老套的感叹就不发了。

★这期做完回家探亲。已经有两年没有回过家乡了，一想到家乡的那些小吃就口水长流，而且这趟回家还能顺便看IMAX版《变形金刚2》，和亲朋好友的叙旧自然更是少不了的。对了，还能亲自体会温室效应对人类的影响——家乡的温度比编辑部所在地高了5摄氏度……

★暑假游戏补习计划顺利进行中！第一阶段目标——把X360的成就完成率提高到90%，现已达成！接下来借着回家的东风，应该会把掌机游戏好好补一下。该玩哪些游戏呢？不是找不到玩的，而是想玩的太多了。好像我一定要到回家的时候，才记起自己还有一大堆掌机游戏没通……

本期个人签名

恋＝变态的变的上半部分＋变态的态的下半部分



★夏季以来断断续续地游了几次泳，刚开始时兴致高昂，渐渐地就觉得单调无聊了。现在多数泳池里都跟下饺子似的，到处都是人，根本游不开嘛！与其说是游泳，还不如说是泡澡。而且就算偶尔碰上人少的时候，游得也不尽兴，在哪都能双脚着地的泳池真没劲。

★本来打算趁着星期二半价去电影院看晚上最后一场《冰河世纪3》，没想到居然爆满，可能是因为只有一个放映厅。3D电影真是稀缺啊！结果一边哀叹一边被LP强行拖到超市，同样花了100块，换回来的却是一堆油盐酱醋……

★PC版《生化危机5》居然支持立体成像，现在有点后悔当初没有配个好点的显卡了，不知道用自家投影器玩立体游戏会是什么感觉呢？

本期个人签名

发生能源危机了。



有一只猫，它叫做"かご猫"，它喜欢钻到小小的篮子里，喜欢在脑袋上顶上各种奇怪的东西，由于它与世无争的模样和悠然自得的神情，喜欢它的人总是带着爱意称呼它为大叔——这只奇怪的猫就是最近在日本一个摄影Blog上非常红的猫大叔。由于平时有收集各种动物图的习惯，所以这只颇有特点的猫大叔自然也是我关注了很久的对象，喜欢猫的人不妨去搜索一下这个Blog，相信它一定会满足肥猫控的所有幻想。

2. 由于最近对于学生们来说是一年一度最漫长清闲的假期，所以据说假期综合症也以极快的速度开始爆发了，其症状表现为玩什么都觉得很没意思，干什么都提不起精神。如果你也出现了这种症状，那么最好的治愈方法就是多找一些事情让自己忙碌起来，只有失去一样东西的时候才会觉得它很珍贵，娱乐也一样。当然了，我觉得这其实是人类的一项优良品质，不然大家都懒得心安理得了，还有谁来认真工作(—_,—)



本期个人签名

没有猫狗的人生只剩下了整洁



［官方忽悠］因为编辑部所在的城市没有IMAX影院，所以几个《变形金刚》的铁杆粉丝决定组团去临近有IMAX影院的城市补上这一课。谁知城际列车的路线设置如此诡异，以至于我们一干人等下了火车之后才发现此刻踏上的这片土地只不过是目的地城市周边的一个县城。乖乖，我们坐火车只花了不到二十分钟，结果打的前往目的地却花了近一个小时！

［理由充分］上期截稿之后应同事之邀去开了一回卡丁车，结果我非常荣幸地获得了倒数第一的不俗成绩。其实这并不是我的本意，因为我那座驾的彻底结构有些怪异，发动机刚好紧贴着我的右侧。开了没有半圈儿，我就发现这个破烂发动机的温度会随着车速的提升而提升。考虑到最近一段时间多次在网上看到有关意外爆炸事故的报道，所以我只好减缓车速，以免因意外事故登上新闻头条。就算是玩嘛，也要安全第一！

本期个人签名

想体验最真实的体感游戏么？先想办法把汽车的方向盘换成手柄吧！



一、硬盘损坏是世界上最悲惨的事情之一。损坏就是丢失，我试着将之与丢失记忆这样的更倒霉的事情做比较，以寻求心理安慰，无果。以前的文艺青年都以自己拥有多少多少藏书为骄傲，现在的科技人都以自己的硬盘中拥有多少有用的数据作为资本：磁带和CD变成了硬盘里的MP3，录像带和DVD变成了硬盘里的AVI，书变成了硬盘里的TXT，漫画变成了硬盘里的JPG，一失全无，一损俱毁，这个便利的数字世界里一切变得质感全无，而且安全感尽失。

二、从零七年七月到零九年七月这两年里，我买了一百张左右的CD，大概一千五百首歌，是我Ipod里面的歌曲数量的七分之一，后者达成只用了半年时间。备份数据在硬盘里。

三、村上春树新书《1Q84》销量不敌《DQ9》攻略本，但是"说明书"销量大于文学作品这样的事情，还是可以想清楚的，而且《DQ9》是属于岛国所有人的，《1Q84》是村上爱好者的。村上最喜欢做的事情是跑步，在跑步的过程中他可以将事情想清楚，我也开始跑步了，不知道能坚持多久，希望能通过边跑步边随机播放歌曲想清楚"质感"和"安全感"的问题。

四、好在Ipod还没坏，暂时。

本期个人签名

MH3

本期读者语录 深圳 阿瑞：我是从小六才开始看UCG的，只不过一年的时间，我就从LV1的游戏机白丁升级成了LV10000……的游戏机知识分子和油炒饭啦！（纱迦回复：连我目前都才997级，你就1000级了啊？不可能！）



◆上期杂志结束之后去了一趟上海，参加那里的天下聚会，认识了很多新朋友，玩得很开心。另外，还顺便去看了一场IMAX的《变形金刚2》，啧啧啧，果然还是IMAX最高啊。

◆欧文果然去了曼联，只要不受伤，他绝对是令所有球队害怕的前锋；另外，特维斯去了曼城——依然是T32，不能打冠军杯，不过对于明年有世界杯目标的阿根廷球员来说也不是什么坏事情；至于说伊布和埃托奥互换，虽然现在这件事还没有完全确认，但换换东家总归是好的，说不定埃托奥能帮国米拿个冠军杯呢？另外，伊布的到来起码也能让《PES2010》里皇马和巴萨的实力稍稍扯平些，要不然皇马的阵容实在是太恐怖了。



◆【学车记】终于把车开起来了，不过目前的阶段仅限于在离合器和刹车之间来回切换，油门是不碰的。用教练的话来说，"除了最后的路考，之前的科目都是只用踩离合器就够了的"。目前自己的学车进度是已经掌握了传说中的"蝴蝶桩"，等待下个月的桩考。说起来，这驾校的教学方式真的和当年我在学校里感受到的应试教育差不多，纯粹的死记硬背，甚至还有口诀攻略，只是不晓得这样的教学，用于真正的驾驶行车时能不能起到作用？

本期个人签名

●《守表侠》(WATCHMEN)我花了三个晚上才看完，编剧大卫・海特真是深得小岛秀夫的真传啊。

Ⅰ打了一下完整版的《东东不死传说》，比一年多前的试玩版的确强化了不少。从格斗游戏的角度来说判定并不严谨那是事实，但却能在无意中发现很多夸张的连技，爽快感倒还挺强的，通关之后的"一挑六"也很有喜剧效果。期待有爱人士做个相关的连技MV让偶开开眼！（注：个人认为魔术师是最强角色，对战应该禁用）

Ⅱ母亲学电脑进展情况如下：可以在百度上搜到一些健康知识，可以在线观看自己喜欢的电视剧，可以用QQ和我姐姐进行视频聊天。至于打字还不熟的问题，母亲特地买了本新华字典，查对后把拼音标在一张纸上，然后再照着输入需要搜索的关键词。能想出这一招，着实让我佩服。

Ⅲ父亲少言寡语，但并不是个缺乏幽默感的人。比如在吃葡萄时，他一挑就挑了颗最大的塞进嘴里，被我妈数落，他辩解道："我的眼神儿不好，只看得清大的。"

Ⅳ说下面这段可能有点儿得罪人，不过我就是这么直啊！最近经常有人问我"你什么时候当爸爸啊？"我回答八月初，过两天同一个人会问我同样的问题。怎么说呢？"你什么时候当爸爸"其实和"吃了吗"之类一样，属于打招呼的话，在都市的快节奏里，没人真的关心你吃了



本期个人签名

以无法为有法，以无限为有限。——李小龙真传啊。



●其实能将"小编寄语"这个反应编辑生活和感悟的小板块写得精彩有趣还是有一定难度的。除了自己要善于提炼生活中的细节和乐趣之外，这也和个人生活经历有很大关系。比如我最近生活就几乎没有啥乐趣可言，为了举办好几场"天下聚会"，已经被各方各面搞得焦头烂额。除了跑场地，还要负责策划活动内容、确认各种设备等等。前不久还特地为8月1日深圳天下聚会面试了5位主持人。说到选主持人，那可以说是众口难调啊。最后在漂亮脸蛋型和活跃气氛型这两者之间，我选择了后者。其实我一直很遗憾：为什么人长得漂亮点就不能兼顾活跃气氛这个优点呢。

●夏天最郁闷的事情之一就是停电。那天晚上洗澡完毕，看了会儿晚间八卦新闻，正准备上床好好睡上一个好觉。突然听见空调停止了转动，当时的心情犹如进了地狱一般。这时我想起了电影《完美风暴》的一段最著名的情景：船长比利・泰恩经过和超级风暴数次搏斗之后，精疲力竭的他面对再次扑过来的一个几十米高的惊天巨浪时露出绝望的神情，并且喃喃自语道：看来这次它不想让我们过去。此时我想说：看来今天晚上我是别想睡好了。

本期个人签名

天下聚会专用油箱：lujuhui@vip.163.com



○IMAX版的《变形金刚2》大赞！画质和音效大幅度提升令普通版相形见绌，全屏的丛林大战魄力满点！用Gouki的话说就是"好像从自家窗户看到外面擎天柱和威震天对打"。看完后搞得我现在连看普通版的劲头都没有了，计划截稿后和Gouki再去看一次IMAX版。（目前国内票房已经是最高记录，全球票房达到7.33亿美元，已经超过了第一集的累计票房7.08亿，目前本片仍保持在北美每周票房的前三名……）

△"莫拉菲" 台风登陆的那晚，窗外简直是鬼哭狼嚎一般，我生怕房子因为"压力差"什么的原因被台风给刮倒了。倒是宝宝一付"初生牛犊不怕虎"的样子，看着窗外被狂风吹得东倒西歪的大树乐得不行……

□相信很多玩家一直以来对TGS是垂涎欲滴，今年我们杂志就为大家准备了"TGS梦想之旅"这样一个圆梦的机会。本期杂志上就有参加活动的细则，请大家务必尽快将报名的表格寄来，我们也期盼着与读者一起共赴TGS。除了亲临日本的机会外，还有VGL演出票和TGS现场赠品等着幸运儿来领取哦！

×上期小编寄语"泄露"关于Video Games Live的演出信息之后，不少读者都来询问详细情况。这里请大家别忘了关注本期杂志的卷首焦点，作为这次活动的首席媒体，我们将在下期制作VGL特别专题，并有丰富的活动等待大家参与，免费的演出票和丰富的礼品就等着你们来拿了！

本期个人签名

出来混，迟早要烦的。



★（DQ版）勇者晚上做了一个奇怪的梦，一大早就被同伴叫醒；同伴告诉勇者，想要去村外的海边小渔村进行冒险；勇者咏唱了"鲁拉"，可是头撞到了天花板；来到沙滩上，高温使得勇者的HP不断减少；回村的路上，怪物杜兰戈出现了，给了勇者会心的一击；同伴使用了喀麦拉翅，拖着棺材回到了村子里，在神父那里花了最后的100G复活了勇者并记录了冒险……

★（现实版）周六晚上游戏玩得太疯，第二天被朋友从懒觉中叫醒拉去海边；带着NDS继续刷金属史莱姆，结果却发现毫无遮挡地坐在38℃的沙滩上对着太阳完全无法看清屏幕；沙子太烫了，打开PSP刚听几首歌就没电了；暴晒两小时后终于可以回去，半路上买了冷饮解暑又发现肚子有点不对劲；彻底残废被拖回家，躺在床上才知道感叹这是自己过得最失败的周日……

★7月新番果然精彩，这里向大家推荐其中两部：一部是以魔都上海为舞台、TYPE-MOON参与剧本与人物原案的《CANAAN》；另一部是发生在上世纪20年代的日本校园的《大正野球娘》。两部作品都非常有特点，很值得一看。

本期个人签名

将《DQ》的开场曲设定为每天起床的铃声，不知不觉已经三年了……



▲昨天的台风太销魂了，可能是我在深圳7年里经历的最大一次台风。风卷着雨四处冲撞，像井喷一样差点把玻璃砸烂，从我住的16楼往窗外看能见度为0。第二天道路两旁都是树的尸体。

▲作为中国的电视游戏杂志编辑，有时候还是挺纠结的，比如输入文字。我们要开中文输入法（还要从诸多输入法里选一个合适的，然后隔三差五更新），要开日文输入法，然后要在中日之间切换，还要在中英之间切换，还要在日英之间切换，中文得切换全半角符号，到了日语还要在平假名和片假名之间来回切换……光是输入文字，就要记一大堆快捷键。美国的编辑哪需要这么麻烦，哪用关心什么所谓的"输入法"……99.99%的美国人根本没必要去接触日语或者汉语。中国的文化哪一天才能普及给全世界呢？

本期个人签名

谁念西风独自凉，萧萧黄叶闭疏窗，沉思往事立残阳。被酒莫惊春睡重，赌书消得泼茶香，当时只道是寻常。

本期读者语录

北京 大逆丁字：可以看出来你们确实听取了读者们的意见加入了游戏广告，但我觉得加的方法有点笨拙，广告我觉得不必当成一个板块，而是穿插在各个游戏视频之中，你们也可以当游戏视频演到最精彩的时候插入一个游戏广告！（纱迦回复：我咋觉得看到最精彩的时候出现广告是极其令人厌恶的事情呢？）

天下聚会



炎炎夏日，面对的窗外如火的烈日，你可以选择躲在家里吹空调，也可以选择投入到“天下聚会”的活动当中去，体验与众多玩家欢聚的快乐。暑假期间，“天下聚会”目前确定将在全国举办 7 场聚会活动。拉开暑期聚会集体活动大幕的就是于 8 月 1 日在深圳华强电子世界（2 期）举办的“次世代游戏全方位体验 × 莱仕达产品体验会”。紧接着广州、北京、成都、苏州等地也将会举办各具特色的天下聚会。下面就让我们一起看看这些重点聚会的各项安排吧。

有关聚会最新的安排：www.levelup.cn 各大论坛置顶贴

深圳·次世代游戏全方位体验 × 莱仕达产品体验会

新华强数码世界·莱仕达联合主办

时间：2009年8月1日（10：00～17：00）
地点：深圳华强电子世界2期（新华强数码世界）4楼H区
手机报名：13631537918　　QQ报名：979651126

去年 11 月初，在深圳成功举办了一场有 UCG 的三位小编参加的深圳天下聚会。通过本次聚会，我们强烈感受到了大家的热情，同时也接受了广大读者的大量意见和建议。现在恰逢暑期，想必大多数学生读者有了更多空闲时间，所以我们联合游戏周边厂商莱仕达，将在 8 月 1 日（星期六）举办今年第一次深圳天下聚会。上次未能参加聚会的多边形，这次将出席本次聚会。本次天下聚会得到了游戏周边厂商“莱仕达”的大力协助，深圳新华强数码世界为本次活动免费提供场地和辅助宣传，在此对他们表示深深地感谢。再加上我们多次举办聚会的经验，相信这次将带给玩家一场最满意的聚会。本次聚会分为两大组成部分，其一是次世代游戏全方位体验部分。这个部分主要是 UCG 小编全程参与，同各位玩家一同分享次世代各机种代表性大作。另外是专门的体验比赛区域，这里莱仕达方面将提供各类游戏周边的试玩。如飞行摇杆、赛车方向盘等等。下午所有比赛将在这区域集中进行。

下面就是本次聚会 5 大亮点版块介绍。

1. 五花八门的次世代试玩

最热门的次世代游戏，如《杀戮地带 2》、《街头霸王 IV》、《最终幻想 XIII》等大作现场提供试玩。Wii motion Plus 刚刚推出不久，它到底让体感操作进化了多少，这次你可以直接体验。PS3 官方高清电子杂志、E3 各大发布会高清演示……另外，如果时间允许，我们还将把 Wii 重磅作品《怪物猎人 3 tri》带到聚会现场，让大家第一时间玩到这款大作。

2. 多重助兴节目

聚会现场我们的主持人将身着动漫服装，为整场聚会穿针引线。除了各种问答以及抽奖活动外，深圳聚会的音乐游戏 4 人组还将为各位演绎一段 PS3《吉他英雄 4》奔放的摇滚乐。或许很多玩家只听说过《吉他英雄 4》套装非常华丽，包括吉他、贝斯、架子鼓和话筒，而这次可是有展示、有表演哦。对音乐游戏钟情的玩家可不要错过了。

3. 意想不到的有奖挑战

为了让更多玩家参与竞技并获得奖品，我们将设置一个短、平、快的游戏挑战项目，这个挑战绝对是你难以想像的一款游戏。至于是什么游戏挑战，这里肯定不能告诉你啦，到时候我们现场见高下吧，只要挑战成功就能获奖。

华强电子世界
HUAQIANG ELECTRONIC WORLD



4. 莱仕达产品华丽体验

莱仕达的高档游戏周边体验将成为本次聚会的又一亮点。本次聚会我们将设立莱仕达产品体验专区，其中媲美 G25 的赛车方向盘，完美模拟感觉的豪华飞行摇杆，各类高档 PC 手柄，这些产品你都会在本次聚会中体验到。除了体验，下午我们还安排了针对性比赛，保证让你有体验，有参与，有奖品。

5. 联机比赛项目

在本次聚会中，我们在下午安排了 PC 版《PES 2009》以及 PSP 版《高达 VS. 高达》、《怪物猎人携带版 2G》，NDS 版《俄罗斯方块》等联机比赛。作为整场聚会活动内容的一部分，我们将有专人负责报名和组织，保证做到公平、公正。优胜选手同样可以获得由莱仕达提供的奖品。

最后通报一下，由于天时、地利、人和等多方面优势，参加本处聚会的小编人数不少，8 月 1 日，我们与你相会深圳华强电子世界，不见不散。



暑期焦点聚会预告 第三弹

也许身为御宅玩家的你未曾听过“莱仕达”这个名字，不过没关系，8 月莱仕达广州天下聚会定会让你感受到前所未有的游戏魅力！聚会现场设有 X360 比赛区，掌机比赛区，PC 试玩区。家用机、掌机、PC，让你一次玩个够！现场所有比赛和试玩用的手柄（控制器）都是莱仕达提供。专业的格斗手柄，真实的飞行摇杆，更有极其奢华的赛车座椅，作为真游戏的粉丝你怎能错过！聚会除了有激动人心的比赛，还有皆大欢喜的节目，当然也少不了养眼的礼仪 MM。家用机 + 掌机 +PC+ 表演 +MM+ 丰富大奖，这个夏天，莱仕达广州天下聚会与你过足游戏瘾！独乐乐不如众乐乐，心动不如赶快行动。

广州 暑期天下聚会

时间： 2009 年 8 月 8 号～8 月 9 号
活动举办地址： 广州市海印电器总汇一楼（靠门口处）
咨询电话： 020—83796363　　**报名 QQ：** 139295605
主办方： 深圳市莱仕达电子科技有限公司；广州市格比星电玩(祥鑫连锁商行)

苏州 掌机联盟暑期ACG玩家嘉年华

时间： 2009 年 8 月 16 日（星期日）10：00 ～ 17：00
活动举办地址： 苏州市南环西路 休闲一刻
手机报名： 13771980749　**QQ 群报名：** 11381702　**QQ 报名：** 976639365
预计人数： 80 人　**消费标准：** 40 元 /1 人（包含场地，电视费）
游戏平台： PSP、NDS、Wii、PS3、X360 等活动。

本次聚会包括近期比较火热的几款次世代游戏的试玩，如《怪物猎人 3 tri》、《变形金刚》等等。其中我们还加入了“FC 游戏怀旧”环节。《超级马里奥》、《坦克大战》、以及《松鼠作战 2》都将出现在聚会中，保证让你又惊又喜。鉴于有一批玩家在某些游戏方面玩的比一般玩家厉害，此聚会加入了“游戏表演赛”，纯粹就是一个达人游戏演示。演示包括《高达对高达》、《怪物猎人》、《FATE 无限代码携带版》。最后聚会比赛确定为 X360 版《街头霸王 IV》、PS2 版《实况足球》。

莱仕达《PES 2009》足球对抗赛报道

时间：2009年7月5日
地点：上海浦东百脑汇
人数：150人+



Gouki与获胜选手合影留念，他笑得比获胜选手更加灿烂。



最后奉献上一张全家福，此刻回忆化作了永恒。

这次莱仕达《PES 2009》足球对抗赛选择了在7月5日周末举行，虽然受上海持续高温的影响，却依然没有击退玩家对于天下聚会这个赛事的热情。九点多钟的时候就有选手陆陆续续的到达现场，非常巧的事情就是比赛当天第一个到达比赛现场签到的选手，却是笑到最后的选手，令人倍感意外和惊喜啊。

由于这次选用的PC平台的版本进行比赛，比赛之前很多选手都做了适应性的训练，但是一旦上了赛场还是有很大的不同的，纵观这次比赛，大多数的选手，都会选用巴西队，利用巴西强大的前场攻势来压制对手，比赛当中巴西队的占据了比较大的赢面，不过还是有很多的非主流的选手，这次比赛的第二名来自star we@动感的air选手，就在预算赛和淘汰赛中分别用过除了巴西队以外的阿根廷和尼日利亚，直到最后杀入决赛圈！

本次比赛的淘汰赛出现过不少的精彩比赛，比如id为小鱼儿的选手曾在小组赛以半场比分7:0挫败过对手，虽然双方实力不至于如此悬殊，但是一到临场比赛的发挥，就如同高手过招，比的不光是操作还有心理战了。

本次活动还邀请了UCG的小编Gouki来到现场与大家互动，作为UCG的人气编辑在活动的现场很低调的潜伏在人群里看比赛，身着曼联特维斯球衣的他，还真被当场不少专程来看他的女球迷发现，要求合影和签名，那架势，羡煞旁人啊。

互动环节Gouki与到场的选手进行了友谊赛，特别有意义的是一名聋哑人选手的加入，他特地来参加比赛，并且是一位UCG的忠实的粉丝，能够与Gouki同场共技，他非常开心，活动的最后还找到了我们的工作人员，用手机短信的方式交流对于比赛的想法和看法，让主办方非常欣慰，玩家都是因为喜欢游戏走到一起，无论大家在交流和沟通上出现这样那样的不顺畅，不过藉由实况通过游戏，大家在比赛中不但获得了乐趣，还有朋友和友谊。

整个比赛最精彩的部分当属本次比赛的决赛，由郑斐轩选择的非主流球队意大利对抗来自star we俱乐部的选手air，air选手选择的球队则是在本次比赛中被选择最多的巴西队，比赛伊始，意大利就利用防反，击中巴西队门框一次，惊出对方一身冷汗，紧跟着意大利就陷入了被动当中，巴西的卡卡小罗无数次对球门的冲击都极具威胁，而整条意大利的后防线都疲于奔命，可无论是卡卡的远射，还是帕托的禁区里小角度打门，都被不放弃、不抛弃的意大利门将布冯给化解了，布冯犹如背后闪着金光，开启了御神模式，而现场的观众的情绪都被选手们激情的表现调动起来，对如此的布冯报以热烈的掌声，又对巴西一次又一次的射门滑门而出表示惋惜。比赛就此进入，巴西6500w先生对抗钢门布冯的情景了，意大利陷入一片被动当中。

一场经典的比赛总是要伴有奇迹出现的，意大利在巴西的一阵狂轰乱炸以后，在非常有限的能通过半场的机会里，抓住了一次边路下底传中的机会，意大利的托尼，一个甩头攻门，我相信这一刻，很多人都会相信这是意大利机会足球的真实演绎啊，比赛选手真实还原了一下现实中的意大利风格。比赛就并为此结束，巴西队的air做出了让全场观众都high到极点的举动，调整至六前锋的阵型，把比赛赛点推向了极致，全场球迷都很兴奋的站了起来，奇迹会再次发生么？这是大家期待的结果，顽强的布冯，又一次化身为蓝波，一次又一次把球从门线上救了回来，真是信春哥者，球进门也能弄出来啊！90分钟过去了，意大利奇迹般的取得胜利，可能没能出现最后一个奇迹是遗憾，但是比赛的精彩却成为现场实况迷们的回忆，感谢两位选手为我们带来的精彩表演。

本次在上海众多玩家的热情推动之下顺利结束了，总结本次聚会经验和不足，下次我们将举办一场更完美的聚会。



活动决赛时刻，意大利进球瞬间，玩家欢呼雀跃。



参加聚会报名的玩家人数远超主办者的预料。

成都 暑期8月大型聚会～TV格斗主题～

时间：8月15日～16日
地点：科华北路64号棕南俊园三楼瑞阳茶府（五一聚会地点）
人均消费：12元（挑战最低极限）
预计到场：60人
比赛项目：
X360：《街霸 IV》
PSP：《高达对高达》
NDS：《炸弹人》
Wii：《任天堂大乱斗DX 》



本次聚会场地图。

炎炎夏日，火热八月，热血澎湃！蝉鸣的夏天，玫瑰花开的夏天，属于成都聚会的夏天！暑期8月聚会终于进入倒计时……眼看夏日的火焰愈演愈烈，想必各位玩友的联机心情也越发高涨了吧？充斥着热血与热情的夏日，是连怪物海龙也无法熄灭的烈日。别担心，我们暑期聚会的地方并不是只有炎热而没有清凉的地方，这里也有片片林荫提供避暑休息哦~

本次聚会地方仍在“五一聚会”的瑞阳茶楼进行。选择瑞阳茶楼的原因很多，茶楼环境不错，光线好、通风良好，消费不贵物美价廉。

长春2009年暑假快乐天下聚会

时间：2009年8月8日上午8点58分（大吉）
地点：长春避风塘（胜利公园斜对面前行50米）
报名费用：每人25元，场地提供充电设施，食品和饮料（不限量随便吃）
比赛计划：
PSP：《怪物猎人 2G》《山脊赛车 2》《DJMAXfreve》
NDS：《应援团》《马里奥赛车》《太鼓达人》

比赛时间排序：
1. 《怪物猎人 携带版 2G》初赛和《马里奥赛车》初赛同时进行
2. 《山脊赛车》初赛和《太鼓达人》初赛
3. 《应援团》初赛和《DJ MAX》初赛
抽奖时间
4. 《怪物猎人 携带版 2G》复赛和《马里奥赛车》复赛同时进行
5. 《山脊赛车》复赛和《太鼓达人》复赛
6. 《应援团》复赛和《DJ MAX》复赛
抽奖时间

以上游戏进行最终决赛！

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年7月16日～2009年12月31日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

从7月底到8月初这短短不到半个月的时间内，各个平台均有受关注较高的游戏发售。受益最大的玩家当然有理由偷着乐，不过合理地分配时间的使用也很关键。在此之前，大家不妨先对照发售表了解一下游戏上市的时间，相信这样能对你暑期的安排起到一定的参考作用。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年7月					
16日	职业棒球之魂6	プロ野球スピリッツ6	Konami	体育	日版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
23日	吸血鬼与十字架 恋与梦的狂想曲	ロザリオとバンパイア 恋と梦の狂想曲	Compile Heart	文字冒险	日版
23日	L2 LOVE×LOOP	L2 LOVE×LOOP	Idea Factory	文字冒险	日版
30日	Canvas3 淡色画笔	Canvas3 淡色のパステル	GN	文字冒险	日版
30日	娇蛮之吻2学期 急速爱恋	つよきす2学期 Swift Love	CandySoft	文字冒险	日版
30日	NUGA-CEL	NUGA-CEL	Idea Factory	策略角色扮演	日版
30日	Lucian Bee's	ルシアンビーズ リザレクションスーパーノヴァ	5pb.	文字冒险	日版
2009年8月					
4日	G.I.JOE特种部队 眼镜蛇的崛起	G.I.Joe：The Rise of Cobra	EA	动作	美版
6日	SD高达G世纪 战争	SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	NBGI	策略	日版
6日	J联盟实况足球 2009 俱乐部锦标赛	Jリーグウイニングイレブン2009 クラブチャンピオンシップ	Konami	体育	日版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
20日	月姬格斗 Actress Again	Melty Blood：Actress Again	Type Moon	格斗	日版
27日	秋之回忆6 Next Relation	Memories Off 6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars：Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
17日	地狱少女 零缘	地狱少女 零缘	COMPILE HEART	文字冒险	日版
24日	战极姬 战乱中起舞的少女们	战极姬 战乱に舞う乙女达	SystemSoft Alpha	文字冒险	日版
2009年10月					
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
10日	死亡链接	デス・コネクション	Idea Factory	文字冒险	日版
13日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	强袭魔女	文字冒险	秋	寂静岭 破碎的记忆	动作冒险
年内	Little Buster 修正版	文字冒险			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年7月					
16日	职业棒球之魂6	プロ野球スピリッツ6	Konami	体育	日版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
23日	块魂赞歌	块魂トリビュート	NBGI	动作	日版
23日	多罗聚会	トロともりもり	SCE	动作	日版
30日	格斗之王XII	THE KING OF FIGTHERS XII	SNK Playmore	格斗	日版
2009年8月					
4日	G.I.JOE特种部队 眼镜蛇的崛起	G.I.Joe：The Rise of Cobra	EA	动作	美版
14日	德军总部	Wolfenstein	Activision	主视角射击	欧版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman：Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
3日	428 被封锁的涩谷	428 ～封锁された涉谷で～	Chunsoft	文字冒险	日版
3日	机动战士高达战记 U.C.0081	机动战士ガンダム战记 U.C.0081	NBGI	动作	日版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
10日	三重宇宙	Trinity Universe	Gust	角色扮演	日版
10日	三位一体 龙士传说 零	TRINITY Zill O'll Zero	Koei	动作角色扮演	日版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars：Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
17日	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	日版
17日	泪洒三重冠 外传 阿瓦隆之谜	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外传 アヴァロンの迷	Aquaplus	策略角色扮演	日版
17日	湿	Wet	Bethesda Softworks	动作	日版
17日	魔界战记3 拉兹贝莉尔篇	魔界战记ディスガイア3 ラズベリル篇はじめました	日本一	策略角色扮演	日版
18日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	欧版
22日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
24日	正当防卫2	Just Cause 2	Eidos Interactive	动作冒险	欧版
25日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	欧版
2009年10月					
1日	忍者龙剑传Σ2	NINJA GAIDEN Σ2	Tecmo	动作	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
9日	黑手党II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	未知海域2 纵横贼道	Uncharted 2：Among Thieves	SCE	动作冒险	美版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
20日	龙之世纪 起源	Dragon Age：Origins	EA	动作角色扮演	美版
29日	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
30日	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	欧版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
20日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	欧版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	永恒的尽头	角色扮演	年内	丧尸围城2	动作冒险
冬	最终幻想XIII	角色扮演	年内	量子论	动作射击
年内	细胞分裂 断罪	动作	年内	龙珠 猛烈冲击	动作

08.01 怪物猎人3 tri

Wii 动作 ■Capcom ■对应经典手柄 推荐度 S



《怪物猎人》最新作终于要面市了！在经过最漫长的一次等待之后，猎人们终于可以再次燃烧狩魂了！本作的开发过程中充满了“惊心动魄”的大事件，事已至此，平台问题到如今已经不再是猎人们关注的焦点，系列有史以来最大幅度改进武器、怪物和场地，全新的水下战斗充满神秘，更凶猛、暴力的大块头怪物与动作更连贯、外形更漂亮的武器之间到底将碰撞出何等壮丽的火花，我们只能拭目以待。新作不拿到手，猎人不扛起剑，是无法讲出本作的全部精髓的。8月1日，狩猎解禁！

08.06 对决传说

PSP 动作 ■NBGI ■无对应周边 推荐度 B



本作汇集了“《传说》系列”13部作品共35位人气角色，可以说又是一款让“传说饭”为之感动的作品，而游戏的故事将会围绕着争夺世界能源而展开，代表各国的战士们将汇聚一堂。正如本作的名字那样，“对决”在游戏中被设定成了好几类模式，除了单机流程中一对一、二对二以外，在竞技场中还可以玩到经典的四人大乱斗模式，而游戏中的成长系统更能让玩家培养出自己中意的超强角色。华丽的连段、角色独有的秘奥特写、系列与系列之间的搞笑剧情等等均是本作的几大卖点。

08.06 SD高达G世纪 战争

多机种 策略 ■NBGI ■对应机种为Wii、PS2 推荐度 B



时隔两年，新的《G世纪》终于再度降临。这一次的游戏中不仅继承并发展了前作颇受好评的系统，还收录了除“宇宙世纪”之外的大量“平成系”作品。这其中甚至还包括最新的《高达00》第一季的全部内容以及第二季的部分机体和角色。除了一如既往的PS2版本之外，新作还将同时发售针对Wii主机的版本。新游戏的亮点在于新的“WAR BREAK”系统以及独特的王牌驾驶员培养方式。更高的自由度使得游戏的耐玩度直线上升。无论是新老玩家，这一次的游戏都绝对不容错过！

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年7月					
16日	伊苏Ⅰ&Ⅱ 编年史	Ys Ⅰ&Ⅱ Chronicles	Falcom	动作角色扮演	日版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
23日	魔女计划	Project With	GungHo	模拟育成	日版
23日	兰岛物语 少女的约定	兰岛物语 少女の约定	Arc Systems Work	模拟育成	日版
24日	战极姬 战乱中起舞的少女们	战极姬 战乱に舞う乙女达	SystemSoft Alpha	文字冒险	日版
30日	To Heart 2 携带版	To Heart 2 Portable	Aquaplus	文字冒险	日版
30日	装甲核心3 携带版	Armored Core 3 Portable	From Software	动作	日版
30日	新世纪福音战士 战斗弦乐 携带版	新世紀エヴァンゲリオン バトルオーケストラ PORTABLE	BROCCOLI	格斗	日版
30日	现代大战略 一触即发·军事平衡崩坏	现代大战略 一触即发・军事バランス崩坏	SystemSoft Alpha	策略	日版
2009年8月					
4日	G.I.JOE特种部队 眼镜蛇的崛起	G.I.Joe: The Rise of Cobra	EA	动作	美版
6日	对决传说	Tales of Versus	NBGI	动作	日版
6日	流行之神3 警视厅怪异事件档案	流行り神3 警视厅怪异事件ファイル	日本一	文字冒险	日版
20日	神隐	おおかみかくし	Konami	文字冒险	日版
27日	灵魂能力 毁灭宿命	Soul Calibur: Broken Destiny	NBGI	格斗	日版
27日	薄樱鬼 携带版	薄樱鬼 ポータボル	Idea Factory	文字冒险	日版
2009年9月					
8日	暗夜杀机2	Obscure 2	Playlogic	动作冒险	美版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
15	不死骑士	UNDEAD KNIGHTS	Tecmo	动作	日版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
17日	428 被封锁的涩谷	428 ～封锁された涉谷で～	Chunsoft	文字冒险	日版
17日	伊苏7	Ys Seven	Falcom	动作角色扮演	日版
17日	真·三国无双5 Special	真・三国无双5 Special	Koei	动作	日版
18日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	美版
25日	杰克和达斯特 失落的边境	Jak and Daxter: The Lost Frontier	SCE	动作	欧版
27日	天诛3 携带版	天诛 参 ポータボル	From Software	动作	日版
29日	机车风暴 极地先锋	MotorStorm Arctic Edge	SCE	竞速	美版
预定	侦探神宫寺三郎 灰与钻石	探侦神宫寺三郎 灰とダイヤモンド	Arc System Works	文字冒险	日版
2009年10月					
1日	GT赛车 PSP	Gran Tusrimo PSP	SCE	竞速	美版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
15日	钢之炼金术师 托付背后之人	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を托せし者	NBGI	动作	日版
23日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
夏	Elminage Ⅱ 双子女神与命运大地	角色扮演	12月17日	女皇之刃 螺旋混沌	策略角色扮演
秋	武装机甲	策略角色扮演	12月24日	幸运星 网络偶像大师	文字冒险
秋	大正野球娘	文字冒险	年内	王国之心 梦中诞生	动作角色扮演
秋	超时空要塞 终极边境	动作	年内	死神在背后	角色扮演
秋	寂静岭 破碎的记忆	动作冒险	年内	纸箱战机	角色扮演
冬	噗呦噗呦7	益智	年内	战场的女武神2	策略角色扮演

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年7月					
23日	可爱的小猫DS2	かわいい子猫DS2	MTO	益智	日版
23日	高校棒球道DS	高校野球道DS	Spike	模拟经营	日版
23日	家庭教师杀手REBORN DS 火焰决战×未来超爆发	家庭教师ヒットマン REBORN! DS フレイムランブル×未来超爆发	Takaratomy	动作	日版
23日	萌菌物语DS	もやしもんDS	Takaratomy	文字冒险	日版
30日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
30日	心跳魔女+	どき魔女ぷらす	SNK Playmore	文字冒险	日版
预定	海豹宝贝	ダフー!!まめゴマ!	Creative Core	模拟育成	日版
2009年8月					
4日	G.I.JOE特种部队 眼镜蛇的崛起	G.I.Joe: The Rise of Cobra	EA	动作	美版
6日	宝物之岛 卡纳塔与虹色之镜	ホッタラケの岛 カナタと虹色の镜	NBGI	动作角色扮演	日版
6日	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	角色扮演	日版
6日	死神BLEACH DS 4th 火焰传承者	Bleach DS 4th: Flame Bringer	SEGA	动作	日版
27日	七日死游戏 目	ナナシ ノ ゲエム 目	Square Enix	文字冒险	日版
27日	超级机器人学园	スパロボ学园	NBGI	策略角色扮演	日版
2009年9月					
3日	斯隆与马克贝尔的谜之物语2	スローンとマクヘールの谜の物语2	LEVEL-5	文字冒险	日版
3日	Love Plus	Love Plus	Konami	文字冒险	日版
8日	暗夜杀机2	Obscure 2	Playlogic	动作冒险	美版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
11日	口袋妖怪 金	ポケットモンスター ハートゴールド	Nintendo	角色扮演	日版
11日	口袋妖怪 银	ポケットモンスター ソウルシルバー	Nintendo	角色扮演	日版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
17日	偶像大师 深情之星	アイドルマスター ディアリースターズ	NBGI	模拟育成	日版
17日	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演	日版
17日	狼与香辛料 跨越大海的风	狼と香辛料 海を渡る风	ASCII Media Works	文字冒险	日版
17日	金田一少年的事件簿 恶魔的杀人航海	金田一少年の事件簿 恶魔の杀人航海	Creative Core	文字冒险	日版
15日	涂鸦王子	Scribblenauts	Warner Bros.	解谜	美版
24日	强袭魔女 苍空的雷电战 新队长 奋斗	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战 新队长 奋斗する!	Russell	文字冒险	日版
2009年10月					
1日	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界の巨兽	NBGI	角色扮演	日版
1日	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	LEVLE-5	角色扮演	日版
2009年11月					
11月5日	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX —Tears Crown—	NBGI	角色扮演	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	莱顿教授与魔神之笛	文字冒险	年内	第二国度	角色扮演
年内	超级大战争DS2	策略			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年7月					
23日	龙珠 天下一大冒险	ドラゴンボール 天下一大冒险	NBGI	动作	日版
30日	恐怖体感 咒怨	恐怖体感 咒怨	AQ Interactive	动作冒险	日版
30日	电视剧场Wii	テレしばいWii	Konami	益智	日版
2009年8月					
1日	怪物猎人3 tri	モンスターハンター3（トライ）	Capcom	动作	日版
4日	G.I.JOE特种部队 眼镜蛇的崛起	G.I.Joe: The Rise of Cobra	EA	动作	美版
6日	SD高达G世纪 战争	SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	NBGI	策略	日版
6日	流行音乐	Pop'n Music	Konami	音乐	日版
6日	穿越迷路2 安东尼与金色向日葵之种	コロリンパ2 アンソニーと金色ひまわりのタネ	Hudson	文字冒险	日版
13日	钢之炼金术师 晓之王子	钢の炼金术师 Fullmetal Alchemist 晓の王子	Square Enix	动作角色扮演	日版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
24日	银河战士三部曲	Metroid Prime Trilogy	Nintendo	主视角射击	美版
27日	大圣王	大圣王	Star-Fish	射击	日版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
3日	国王物语	王样物语	MMV	角色扮演	日版
3日	贪吃鬼	たべモン	NBGI	动作	日版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
29日	死亡空间 血统	Dead Space Extraction	EA	射击	美版
2009年10月					
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
13日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
夏	瓦尔哈拉骑士 精灵传说	动作角色扮演	年内	星之卡比	动作
秋	寂静岭 破碎的记忆	动作冒险	年内	战国无双3	动作
冬	圣恩传说	角色扮演	年内	罪与罚2	射击
冬	噗呦噗呦7	益智	年内	马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	体育
年内	永恒蔚蓝2 美丽海洋	动作冒险			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年7月					
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
28日	战争机器2 全线开战版	Gears of War 2: All Fronts Collection	Microsoft	动作射击	美版
30日	游魂	タユタマ	5pb.	文字冒险	日版
30日	格斗之王XII	THE KING OF FIGTHERS XII	SNK Playmore	格斗	日版
2009年8月					
4日	G.I.JOE特种部队 眼镜蛇的崛起	G.I.Joe: The Rise of Cobra	EA	动作	美版
6日	真名法典Ⅱ	MagnaCatra Ⅱ	NBGI	角色扮演	日版
14日	德军总部	Wolfenstein	Activision	主视角射击	欧版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
19日	暗影恐惧	Shadow Complex	Microsoft	动作射击	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman: Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
25日	第8区	Section 8	SouthPeak Games	主视角射击	美版
27日	梦幻俱乐部	ドリームクラブ	D3 Publisher	模拟育成	日版
27日	秋之回忆6 Next Relation	Memories Off 6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
17日	湿	Wet	Bethesda Softworks	动作	日版
17日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	欧版
22日	光环3 天降神兵	Halo 3: ODST	Microsoft	主视角射击	美版
22日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
24日	正当防卫2	Just Cause 2	Eidos Interactive	动作冒险	欧版
25日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	欧版
2009年10月					
1日	交叉利刃 冲刺	クロスエッジ ダッシュ	COMPILE HEART	角色扮演	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
9日	黑手党Ⅱ	Mafia Ⅱ	2K Games	动作	欧版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
20日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	极限竞速3	Forza Motorsport 3	Microsoft	竞速	美版
29日	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
30日	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	欧版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	求生之路2	Left 4 Dead 2	EA	主视角射击	美版
20日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	欧版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	永恒的尽头	角色扮演	年内	九十九夜Ⅱ	动作
冬	马克斯·佩恩3	动作射击	年内	龙珠 猛烈冲击	动作
年内	丧尸围城2	动作冒险			

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

还是先跟大家说说联合征稿的进展情况。目前，7月最佳作品的评选已经在levelup论坛的“城寨画廊”版块展开了，“游戏城寨”网站首页(www.levelup.cn)有链接可以直接进入投票帖。参与投票便有机会获得最新的UCG和论坛币LVP1000点。大家拿到本期杂志时，投票应该临近截止，所以尚未给自己心仪的作品投票的朋友要抓紧时间啦！此外，之前给我们投稿却一直没有入围的朋友们也不要气馁，本次征稿作为系列活动，每个月都将有大奖送出，接下来的机会还多得是。只要各位对自己的画技充满信心，尽管投稿过来便是。别忘了，积极参与是入围并获奖的第一步！



广州·八望龙崎

经常给我们带来高素质原创作品的八望龙崎同学这次又有新作与大家分享。这幅《英雄无敌之常山赵子龙》，构图、配色、人物造型以及细节处理等各方面技法都已非常成熟。赵云一袭另类黑铠，与白马搭配起来，色彩对比强烈，更显骁勇善战、霸气十足。





上海·朱娅

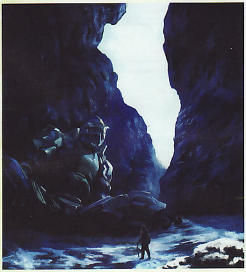
一幅画风颇为怀旧的原创稿件。这样的人物造型和画面风格，让人不由自主地想起了《机战》中的老动画。显然作者对当年的经典动漫有着较深入的认识。

成都·Aloo

Bridget，来自“《GGXX》系列”的“伪娘”少年，在同人作品中一向以女性造型示人。所以，难怪左边这位无论是回眸浅笑还是纤腰轻转，都带着十足的少女气息。此外，动感十足的构图，亦为作品的亮点。

上海·诸谦

最近登陆PSP的《初音》人气急升，不少玩家都投来了以这位一头天蓝长发的超萌少女为创作对像的稿件。右图少女漫画式的上色手法使画面显得华丽无比，而点缀其间的音符和谱线处理为简练的粉笔画笔触，也颇有特色。





广州·地瓜

探险家在人迹罕至的大峡谷中发现了面目狰狞的巨型机器人……作者强调这是一幅原创作品，不过威震天换个马甲，大伙还是认得出的，哼哼（笑）！

昭平·韦健

凭借专业水准的插画为大家所熟悉的韦健，这次创作的是网游《AION》的同人作品。稿件整体素质非常高，出色的光影表现所营造的神秘奇幻的氛围，尤为突出。



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40－100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录 呼和浩特 张晨：我的朋友们都不爱看杂志中索尼、微软、任天堂的商业竞争内容，不过我却觉得很有趣呢，其中的勾心斗角看起来很有意思。（一刀回复：正所谓商场如战场，厂商间的竞争为行业带来的是无限的活力，而玩家们也能从中得到实惠。举例来说，假如没有PSP出现，或许我们至今还在玩GBA呢！）


卡牌·桌游 首航号
全彩正16开80页+miniCD
属于卡牌和桌游玩家的专门志来啦
在不插电、无辐射的卡牌游戏和桌面游戏越来越流行的当下，你想不想也加入这股热潮呢？《卡牌·桌游》给您带来了北京、上海的魔兽卡牌、万智牌比赛战报，万智牌新规则的解释与分析。桌游部分独家收录了热门桌游三国杀的武将使用指南，以及风靡桌游界8年之久的超经典游戏波多黎各的详尽攻略。无论您是新手还是老手，都能从中看到自己喜欢的内容。除了这些介绍性文字外，还收录了游戏文化、玩家故事等相关文章，力求做到实用性和娱乐性并重，卡牌、桌游爱好者切勿错过！
卡牌·桌游
首航号
三国杀第二版
波多黎各
万智牌
新规则
本辑赠品
珍藏
三国杀
武将闪卡
八款中随机一款
幸运抽奖
魔兽世界
刮刮卡
游戏主题T恤
艾泽拉斯英雄传起始包等你来拿
已上市 各地报刊亭及卡牌桌游店销售中

PSP·e族 8月B Vol.33
软件、游戏、影视、音乐
所有PSP最新资源一网打尽
带你全面感受PSP的魅力
新作e展
灵魂能力
破碎的宿命
专题e评
英雄救美的
那些事
攻略e族
伊苏 Ⅰ&Ⅱ
年代记
PEGA·e族之星·封面萌娘
持续进行中
9B评选即将拉开帷幕！
经典放送
暑期游戏大推荐
PSP e族
3DVD-ROM
VOL.33
8月3日
全国上市
更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！

开心果
史上最酷游戏机，玩遍天下游戏
睿智掌上游戏机
SINTAX
新特奇
多种颜色选择视觉冲击
1. 游戏模拟器支持格式为GBA\SFC\FC\GBC\SNK
2. 2.8寸高清晰数字显示屏
3. 我的电影/MTV支持MPEG4标准编码的
AVI\REAL\PLAYER3以上编码的RM和RMVB
4. 我的录音器支持MP3格式录音文件
5. 图片浏览支持格式为JPG\BMP\GIF
6. 我的音乐支持MP3\WMA\FLAC\APE音乐格式
7. 支持TXT格式小说阅读
8. USB2.0连接，TF卡扩充
9. 内置2GB\4GB\8GB内存
酷
SP2
地址：广东省江门市新会区司前镇前锋工业区
电话：0750-6563102 传真：0750-6566022
梁小姐：13542188778
诚征国内外各地经销商



游小说 第28辑

三大小说一期完结

炎龙骑士团2
黄金城下的绝恋，战火中的深情

恶魔城 晓月的圆舞曲
轮回中的迷惘，月夜下再临黑暗

波斯王子 时之沙
穿越时光的河流，改变历史的轨迹

两大瞩目官方小说

魔兽世界 阿尔萨斯：巫妖王的崛起
光环 丰饶星战役

同人小说×2
月舞姬
《零 月蚀假面》同人
废土之夜
《辐射3》同人

两大豪华特企
《风色幻想》十周年纪念
魔法之谜解读报告



7月30日 全国上市



掌机王SP Vol.116

大32开192页+DVD-ROM+赠品

本辑《掌机王SP》全新改版，新栏目、新版式将带给你不同以往的阅读感觉。《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》的发售在国内再掀《DQ》热潮，本辑不仅有《DQ Ⅸ》的大篇幅攻略，更有精彩的“《DQ》系列”回顾专题，带你重温日本国民RPG的点点滴滴。PSP游戏方面，本辑也准备了《伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记》、《世界因我而转 光与暗的公主》的详细攻略，以及《战场的女武神2 高卢王立士官学校》、《不死骑士》等新作的抢先报道。

光盘方面除了附赠《DQ Ⅸ》等多款热门新作的试玩外，还收录了《光之四战士 最终幻想外传》、《伊苏7》等未发售大作的宣传影像。**版式焕然一新 内容更加精彩**



7月30日 全国上市

本辑赠品：《DQIX》主题台历

模魂志 No.35

大16开152页+DVD

《变形金刚2》天柱合体
擎天柱大哥的最终决战形态立体再现

模型教室·O高达制作范例
以实用的技巧制作高水准的模型作品

HG须佐之男速组攻略
以最简单的手法表现最佳的模型外观

《新世纪福音战士》明日香战斗服版
前所未见的明日香新造型带来全新体验





炎炎暑假，正是在家做模型的最好时机，本辑专题则为大家带来模型常用工具的全套介绍，为您在假期中的模型制作提供工具指南。E2046手办大赛2009（夏）圆满结束，并为大家展示来自世界各地的手办作品。《变形金刚2》余温未了，本辑继续为大家送上最新的玩具评测。配合多款美少女PVC人形以及潮流玩具，这个暑假将更为绚烂多彩。

已上市 各地报刊亭销售中

口袋玩家 Vol.21

224页全彩32开+动画DVD



本辑《口袋玩家》除了继续原有的精彩，还为大家带来火速海量的《心金·灵银》的最新报道！此外，采纳读者意见，“玩家秀”转型为更加贴心的聊天栏目回归；而在经历了接二连三的口袋大作之后，我们也终于有版面继续深挖《口袋妖怪》的魅力，《火箭队机器人大集合》、“口袋妖怪对战之3V3”分别是新的专题企划和研究。《空之探险队》的同人小说《圈圈熊酒吧》则是通过游戏中那个开酒吧的圈圈熊，来展现一幅生动的口袋妖怪探险世界。



此外，本辑《口袋玩家》还为大家准备了“皮卡丘便当教程”等篇幅小但非常有趣的小栏目。DVD除了带来OVA短片《呆呆王的一天》，更收录有剧场版《露琪亚的爆诞》。

已上市 各地报刊亭销售中

附送超值精美赠品：口袋清凉世界折扇

火影忍者 炫彩珍藏2009

104页16开精装特辑+主题曲精选CD



《火影忍者》
连载10周年纪念
岸本齐史精心绘制
近百张精彩美图 让您爱不释手
所有插画精彩点评
最经典的官方画集



特别奉送
《火影忍者》
主题曲精选CD

已上市 各地报刊亭销售中

超级机器人大战OG 秘藏资料集

128页16开精装特辑+精选音乐CD



《超级机器人大战OG》系列
设定资料集+官方短篇小说集
明贵美加×寺田贵信
两大名家秘闻对谈
百余张从未公开过的精美插画
二十余篇《机战》官方短篇小说
《机战》FANS必收之秘闻书！



特别收录
Z主角机少女化改造
原创机体诞生秘闻
瓦尔西尼改造计划

已上市 各地报刊亭销售中